2001年5月号 总81册

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

终极刺客代号47



亦魔亦幻万智牌

——美国威世智亚太及拉美地区销售副总 Paul Adachi访谈

魔法门VIII攻略白皮书



完全地图详解 主线任务流程
支线任务大全 转职任务列表
车船时刻表 技能学习指南
药水配方公开

软硬武略

千元级 GeFORCE2 GTS Pro测试
3DMark 2001 极品测试看真点
2001年GDC年会新品特报
最新模拟器快报
电脑硬件测试大曝光
驱动升级月报

五月快讯

第四届"互动成就奖"揭晓
"du神"失宠职业游戏竞赛？
美艳女"du神"引发争议
目标软件的新目标《秦殇》
《古龙群侠传》打盗实录
游戏世嘉展开战略合作
皮卡丘遇到麻烦

新作前瞻：虚幻II，太阁立志传IV
剑侠情缘外传：月影传说，文明III
古墓丽影VI：下一代，动物园大亨
行星派系，战争启示录，侠客游IV

电玩资料夹

评点报告：黑与白，超拟真台球III
小鸡快跑，致命武力，装甲元帅III
召唤者，秘密潜入，魔界争霸：镜子战争，英雄萨姆……

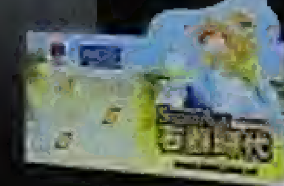
钢铁兄弟会 策略及战术详解
黑与白 诸神上手指南
恶魔之死：阎王万岁 恐怖冒险攻略
新蜀山剑侠传 全攻略
巨人 海之收获者全攻略
王权 挑战终极难度

麻辣玩家

再论盗版话题
悼念游戏
文渊阁：生命之翼



万智牌大战役系列"启示录"



石器时代



零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn



ISSN 1009-6183
9 771009 618015 05>

敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活







48元
即将隆重推出

PROJECT IGI
I'M GOING IN™

秘密潜入





运用你的大脑，控制你的食指，这里是真正的龙潭虎穴！



连邦

北京连邦软件股份有限公司 销售总代理 邮编:100080
联络:连邦销售部 电话:(010)62525338
地址:北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
游戏频道:games.federal.com.cn



地址:北京市1938号信箱 邮编:100091
联络:新天地销售部 传真:(010)6286203
销售热线:(010)62862035
技术支持:(010)62862042

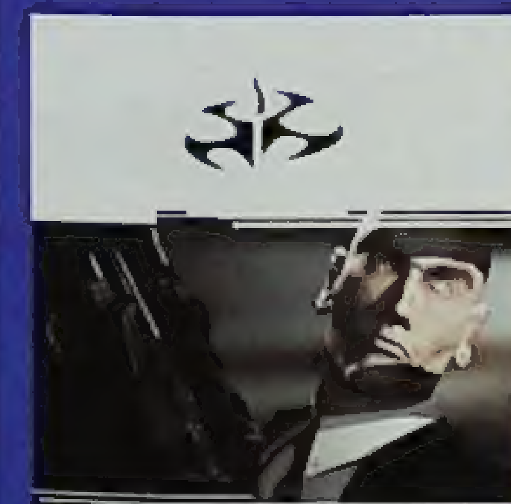


杀出重围



48元
好评热卖中

开放式第一人称角色 扮演游戏的典范之作



体验做一名完美杀手的快感！

48元
好评热卖中



快来帮助小鸡们逃离邪恶的特维迪农场吧！

48元
好评热卖中

驿动的心



简体中文版

唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！

7位女孩、5位男孩，你可以自由地追求喜欢的人，你还在等什么呢？

即将上市

双CD 48元

EVSoft 地球村　金版电子　TAKUYO



38元
上市热卖中

心跳回忆
表白你的心



华义国际股份有限公司授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司代理
腾图电子出版公司出版



晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
邮编：100089

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

韩国游戏惊世力作　根据韩国同名小说改编

华丽的魔法效果，丰富的战斗场景，
精细的画功，令人惊叹不已，
它是集ARPG和即时战略于一身的旷世巨作，
在韩国游戏界引起震惊的空前巨著，
它是一部令韩国上百万玩家为之倾倒的电脑游戏。





魔界争霸
镜子战争

近期推出，敬请期待

2CD 简体中文版

JJsoft



史诗般的战争从这里开始
梦一般的故事即将来临
声明：
由于魔法时代的优良品质使得盗版商纷纷仿制，质量却得不到保证，为此本公司郑重声明，购买时请选择合法销售点及原版产品。

捷径出品

2CD
1月上市 38元



功能强大的创作工具，用它能开发出像《暗黑破坏神》一样的游戏。
轻松上手的操作方法，让您轻易创作出想要的场景。
素材库内容应有尽有，多达上千种音效，近百种魔法可供选择。

98元

中国独家代理　北京捷径电脑公司

门市地址：北京海淀区阜成路8号西平房　咨询电话：010-68730166
邮购地址：北京市813信箱（100037）　销售热线：010-68520836

Ubi Soft 育碧软件

Windows 95/98 中文版

大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

银河英雄传说 VI

田中芳树大师级名作登陆电脑

浩瀚壮阔的宇宙战争史诗巨作

- ★ 架空银河历史的空想剧本，改变星域会战的胜负
- ★ 个性迥异的将领左右战况的进展
- ★ 偏重战术的策略运用，自我决定的布阵战法
- ★ 柏林爱乐交响乐团进行演奏配乐
- ★ 突破性引入连线对战系统

BOTHTEC



不败的杨

杨威利
英文名：Yang Wenli
所属：自由行星联盟
旗舰：尤里西斯
简介：一生很讨厌战争，但却因战争而成名，同盟军不败的第一智将。

黄金狮子

莱因哈特·冯·罗严克拉姆
英文名：Reinhard Von Lohengramm
所属：银河帝国
旗舰：伯伦希尔
简介：极其伟大的战争天才，是个冰清貌美、英姿逼人的美少年。

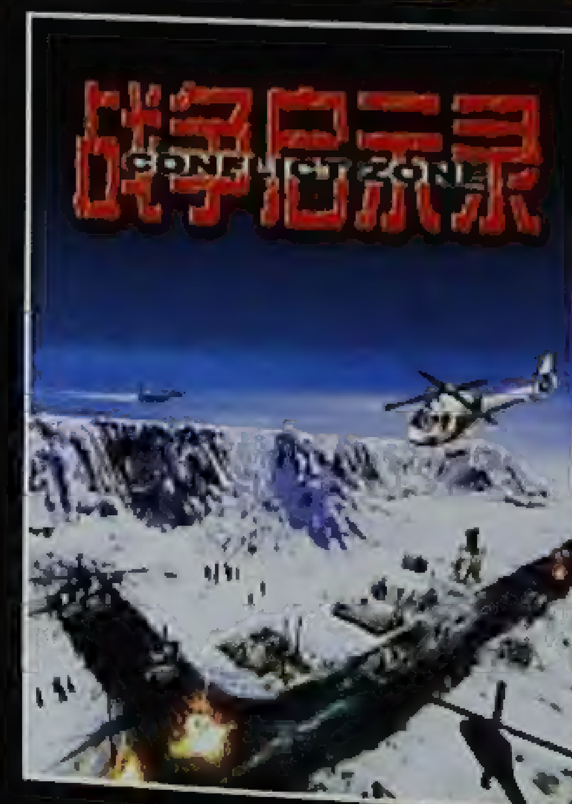


辐射战略版

钢铁兄弟会

核战特攻队协同作战
智破死亡任务

3CD 58元 2001年6月



战争启示录

全球同步引爆现代全天候战场
海陆空三线大作战

48元 2001年5月

Ubi Soft 育碧软件

SSI公司制作的经典回合制战争游戏系列最新作

- ☆ 把您带回战火弥漫的第二次世界大战
- ☆ 聚焦苏德战场，二战名将纷纷登场亮相
- ☆ 控制变化多样的作战单位
- ☆ 带您体验装甲部队集团作战的无穷魅力

装甲元帅 III

苏德战争

48元 中文版 2001年5月





缔造一个崭新的新市，创造属于你的神话

举办古希腊奥运会，积极倡导全"神"健身



家园：惊世浩劫

E3最佳即时战略游戏续作

再创三维即时战略游戏高峰

58元 热卖中



近距离作战V

著名战争游戏系列最新作

第二次世界大战为背景

再现诺曼底登陆战史实

48元 简体中文版

2001年6月上市

SIGN OF APOCALYPSE

MAGIC The Gathering

万智牌

集换式卡牌健智运动

啟示錄





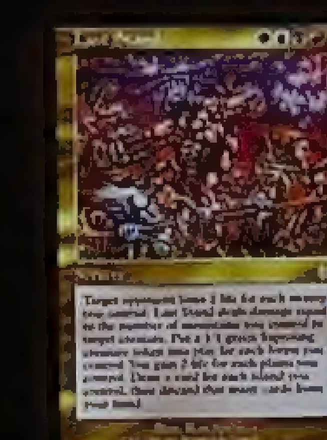
2001年6月4日

万智牌"大战役"系列之

"启示录"（中文版）闪亮上市

10国语言发行，风靡全球52个国家

的集换式卡牌健智运动



美国威世智有限公司北京代表处

电话：010-85298086

传真：010-85298101

地址：北京市朝阳区光华路1号

嘉里中心南楼1621室 100020

北京晶合时代软件技术有限公司

电话：010-55588263

传真：010-82634093

地址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号 100089

北京彤运书屋	13801324686	大连万智牌专卖店	0411 4343858	苏州沧浪精华电脑软件公司	0512-7246529	柳州金利电脑经营部	0772 2835821
北京鹏越沙滩中心店	65257934	天津名流屋星卡球迷俱乐部	022 23518745	杭州南北电脑技术公司	0571-8915083	昆明黑马计算机软件技术公司	0871-5115105
北京天时达体育用品销售中心	62021557	天津天界万智牌健智中心	022-23119711	宁波联邦电脑公司	0574 7342428	成都万智牌专卖店	028 5442982
北京彤兴万智牌专卖店	68485686	济南市体育星卡俱乐部	0531 2901999	嘉兴一族电脑店	0573-2087320	重庆瑞驰电子有限责任公司	023 63534357
北京万智牌集换中心小街店	65131619	济南长川科技有限公司	0531 8574748	温州万智专卖店	0577-8261386	重庆金鹏电子	023 65413256
哈尔滨飞人球星纪念品店	0451 3673208	威海恒旭电子公司	0631 5228401	台州路桥快捷电脑	0576-2438636	自贡塞乐氏软件专卖店	0813 2309873
哈尔滨万德万智牌俱乐部	0451 6233297	青岛名将万智牌专卖店	13001664000	合肥万智牌专卖店	051-3665814	郑州晶合软件专卖店	0371 6993569
长春安航有限公司	0431 5656612	青岛利邦软件专卖店	0532 3876907	南宁晶合软件有限责任公司	0771-2621521	西安万智牌专卖店	029 8575297
沈阳盛琳球星卡专营店	024 86250466	长沙友联电游	0731-4427424	珠海盈州软件销售中心	0756 2134560	西安杰美万智牌店	029 8571991
沈阳百荫万智牌专卖店	024-23244841	武汉精恒科技有限公司	027-87649127	厦门南瓜软件	0592 2218819	太原大众软件	0351 4132971
大连中外球星卡站	0411 3685016	上海万智牌健智中心	021 63787901	厦门飞人球星卡店	0592 2043003	新疆华顺电子科技书店	0991 4816658





Submarine TITANS™

深海争霸比赛

鏖战深海

决战太平洋5月12.13日

奥美电子

计算机与生活

主办

「秦兴杯」

奥美电子授权

2001.4.15-2001.7.15

重庆·秦兴



深海争霸

■全球首创深海对战游戏



落日帝国



落日帝国使用了革命性的Unreal竞技场游戏增强动作引擎版本，将置身于一个绚丽的三维冒险环境之中。一个智慧性摄像系统将游戏的第三人称视角显示提高到了一个新层次，你不论是在封闭的岗楼或是开放的场地。

专门设计的反转运动系统和活动的骨骼系统赋予了游戏人物十足的运行能力和灵巧敏捷度，同时一个革命性面部肌肉运动系统支持实时嘴唇动作和高度生动的交互能力。



++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

新挑战每时每刻

奥美电子 A E C

www.aomeisoft.com

在剧情上达到一个前所未有的高度

独具创新的第一人称动作游戏

多人模式绝对是最好的在线射击游戏之一

只要是连线FPS玩家

一定都知道这个游戏的名字

恍如动作片般的战斗场面

典雅大方的画面、优秀的音效、平价的系统要求

半条命之

反恐精英

收录国内人气旺、速度快的对战服务器

绝对让你痛快淋漓

免费提供单机陪练补丁

不上网一人也能体验顶级对战的乐趣

奥美电子网站全面提供最新、最快的地图、人物贴图、武器、作战方式等升级、补丁文件的下载

Counter-Strike A Counter-Terrorism Half-Life Modification

"Midnight Insertion"

SIERRA™ STUDIOS



法老王之资料片

埃及艳后

OFFICIAL PHARAOH EXPANSION CLEOPATRA

更精美的画面和神秘建筑

如何用艳后的美丽和独特手段来消除罗马帝国的攻势

功能强大的地图编辑器让你自由驰骋

随意挑选单机任务而不必按顺序完成









Impressions Games

《埃及艳后》需要安装《法老王》才能运行

++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

新挑战每时每刻

奥美电子 A E C

www.aomeisoft.com





奥美倾力奉献新好强档游戏

如你所愿 部落2给您更多惊喜 更让您热血沸腾 广阔户外战场 多彩的单机任务、多人夺旗和支持超过五十人在线对战 勇夺E3 最佳第一人称动作 大奖

新+超值+激烈 这绝佳的机会来激发脑神经……

SIERRA STUDIOS 证 明 你 的 那 份 勇 敢 吧

你是否想到未知世界里领略那份刺激





++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

奥美电子(武汉)有限公司	北京分公司	上海分公司
销售热线：(027)85757017	销售热线：(010)82657908	销售热线：(021)53080364
服务热线：(027)85762513	服务热线：(010)82657905	服务热线：(021)53080365
E_mail:52aec@21cn.com	E_mail:aec@aomeisoft.com	E_mail:aec_sh@aomeisoft.com

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com



星际迷航 新世界

STAR TREK NEW WORLDS

采用三维游戏场景操作界面
有着影集和电影般的绚丽画面
具有震撼性的爆炸光影效果
未知的殖民地等待着你的探索
体贴玩家的游戏内建视角设定

春天来了，夏天的热浪也马上要到了！奥美会员俱乐部现在一齐发出三股超级热浪：

第一股：凡购买者（不限会员）每月均有不同的精美礼品赠送！！

第二股：每月推出会员特价产品，爆炸性的价格，让会员享受更多优惠！！

第三股：只要您通过E-MAIL将自己玩奥美游戏的故事、心得等告诉我们，经选择刊登在网上“会员专区”中的，都有神秘礼品的奖励！！欢迎踊跃来稿！！

详情请上奥美网站—会员专区查询！



DOLBY SURROUND

取材经久不衰的电影系列

奥美2001倾力奉献

惊爆

GUNMAN SIERRA STUDIOS

但你和NPC进行互动时能使你亲身经历一场电影式的情节
武器定制系统使你感受到游戏的独特乐趣

采用半条命引擎

对于有枪的你来说
现在更需要的是胆量和勇气



++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

奥美电子(武汉)有限公司	北京分公司	上海分公司
销售热线：(027)85757017	销售热线：(010)82657908	销售热线：(021)53080364
服务热线：(027)85762513	服务热线：(010)82657905	服务热线：(021)53080365
E_mail:52aec@21cn.com	E_mail:aec@aomeisoft.com	E_mail:aec_sh@aomeisoft.com

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com

主题公园公司

（中文版）

充满欢笑的乐园

惊险刺激的探

全等你一探究竟

迈向总裁之路

种风格各异的主题乐园

18种刺激的云霄飞车

200种新奇多样的游乐设施

全新刺激惊险的关卡

逼真的经营模拟

新奇的云霄飞车设计工具箱

完全中文汉化、并有滚石新生代女歌手黄嘉千中文配音



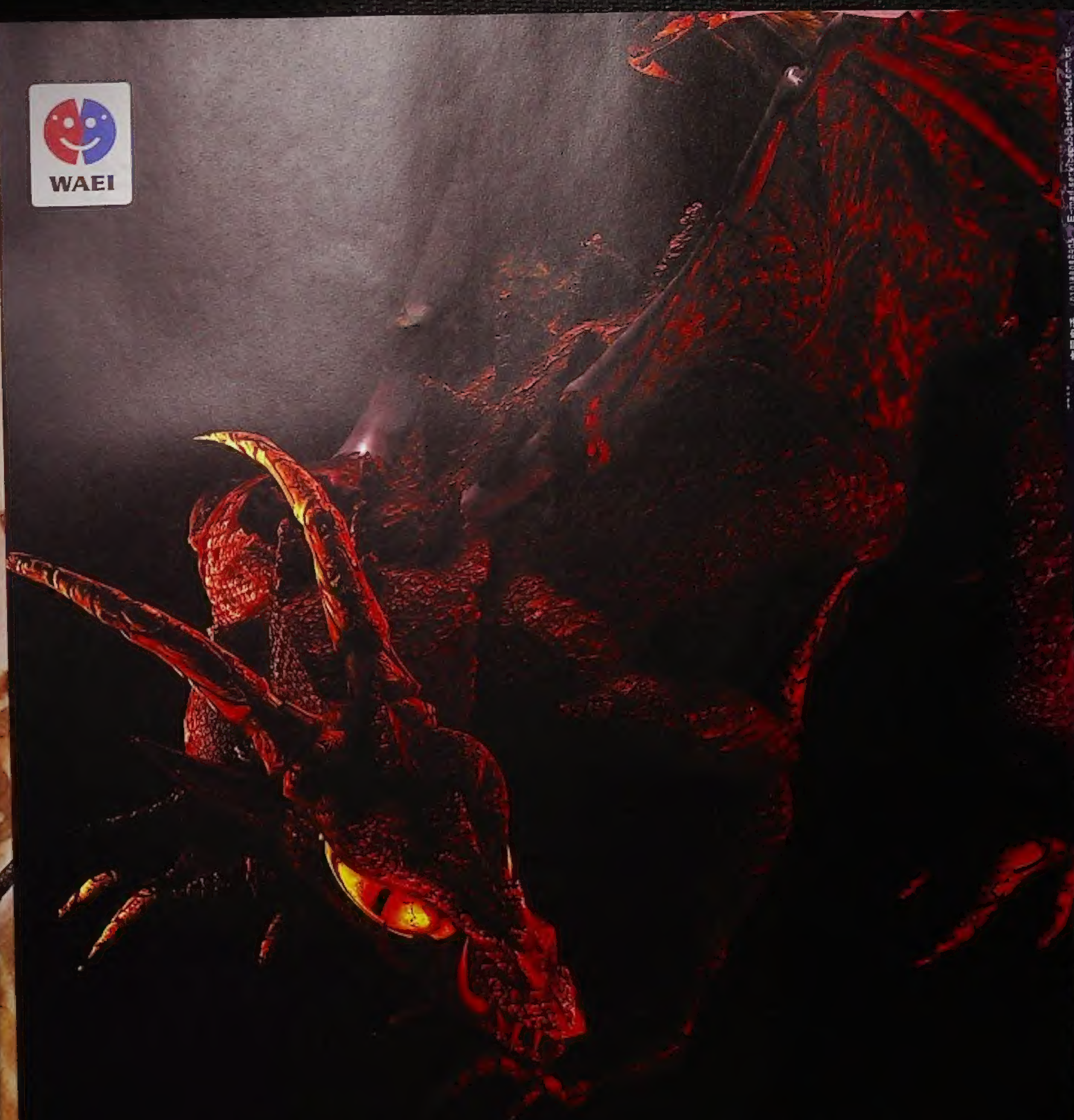




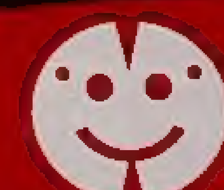
电子艺界有限公司北京办事处
地　　址：北京首都体育馆南路6号
新世纪饭店写字楼1058室
邮　　编：100044
电　　话：010-68492168
传　　真：010-68492169
网　　站：www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公
地　　址：北京市朝阳区工体东路16
邮　　编：100020
电　　话：010-65002896





全中文版、中国服务器，



北京华义游戏网

www.waei.com.cn



真命天子

黄金版

支持区域网络对战

6月上市

定价48元

- 您将再度卷入五国征战之中，
- 到底谁是真正的真命天子呢？
- 全新黄金版特别提供网络对战功能！
- 全新AI展现无可言喻的真实挑战！







通过网络可以与朋友真实对话。



北京华义联合软件开发有限公司 总代理


WAEI


WGS





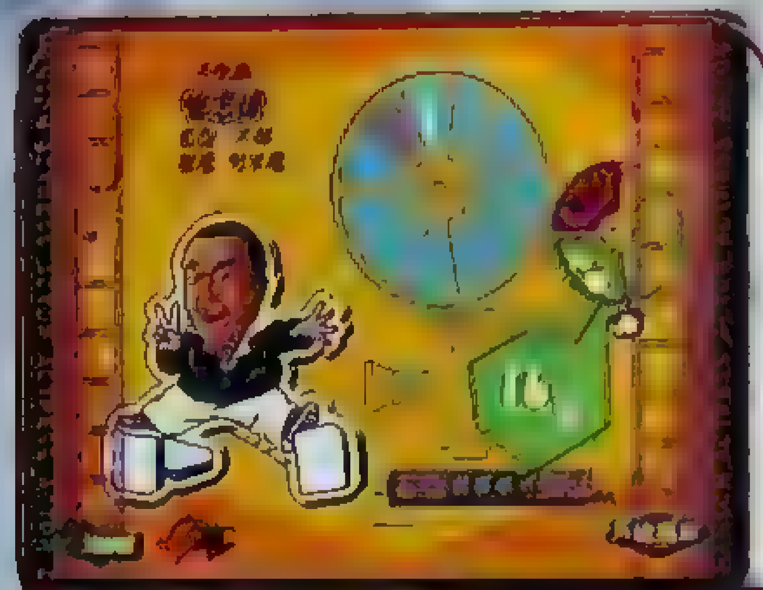
华彩软件 SOFTCHINA
全球专业软件发行商

牌品





犀利而适中的电脑AI，
新手、高手皆能同乐。



大陆十三张麻将、
台湾十六张麻将，
两种玩法任你选！



打牌不出千，
哪能称赌仙？
（明星商店）
专卖作弊牌。

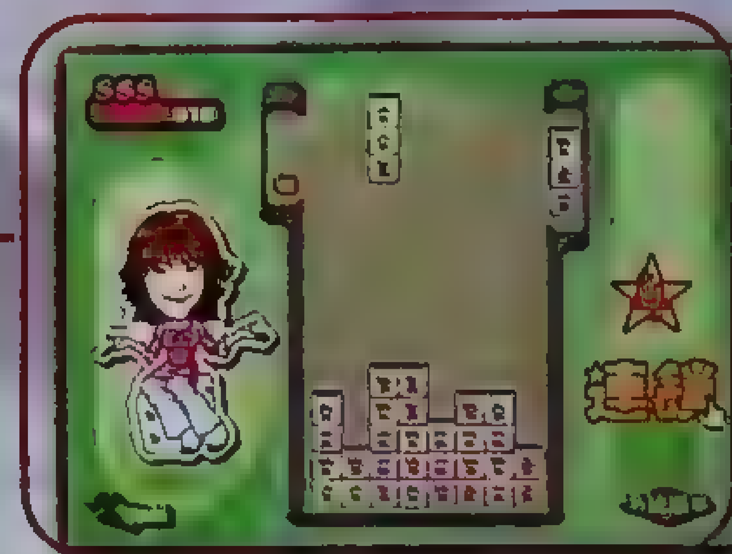


胡牌后会有老虎机
让你捞奖金，
趁机多赚点。

明星3缺1™



胡瓜、曾志伟、吴君如、杨思敏、
徐华凤、曾国城、钟镇、AAAA、
不顾形象·实况重现　联手邀你摸八圈！



附赠麻将俄罗斯、方城明星脸、
色子滚滚乐、麻将智多星
四个游戏，让你换手气。



爱多大，
就打多大啦～

颠覆传统2D表现，模拟实际
牌桌视点，深富临场感。



大公开！

明星价 39.9元

研发：IGS　合作：TW stareastNet 东方魅力

经销：北京信达新意网络技术有限公司

北京天下华彩网络软件有限公司发行

http://www.softchina.com.cn

地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区　邮编：100080　电话：(010)88090906
传真：(010)88096279　客服电话：(010)88096905　E-mail:servicepub@softchina.com.cn

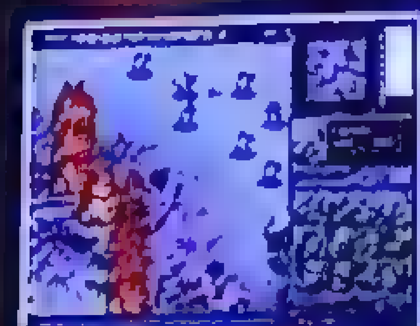


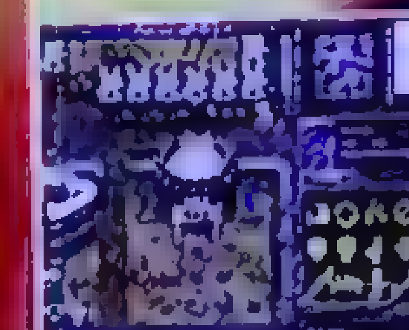
手操千军万马，乱世之际
看你如何冲出重围，一统天下
太平天国
天下一统
五月上市 敬请期待
第三波
















不灭的传说

LINGERING TALE

简体中文版

在遥遠的若星漢大陸上

人類與魔族正進行着激烈的鬥爭

誰能為他們帶來渴望已久的和平

難道是你？

2001年5月全球同步发行！！

大型奇幻RPG，支持INTERNET万人连线！！

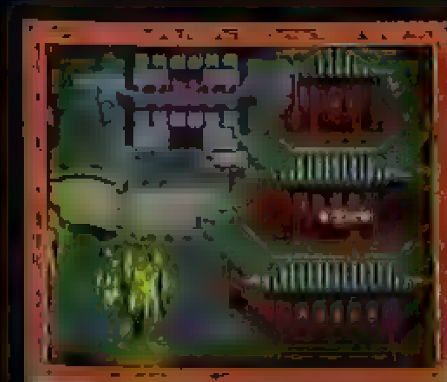
纵横天下的旧梦，再次浮现在你面前……

回到那个纷扰的乱世用你的力量来改变你的命运

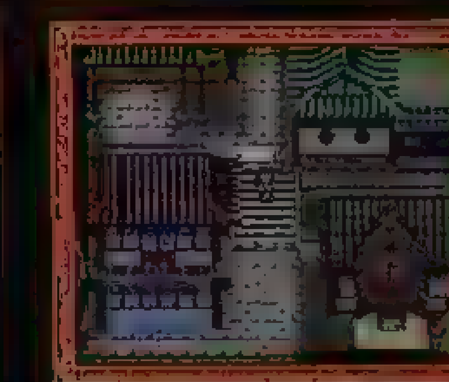
重出江湖

《纵横天下》第一章











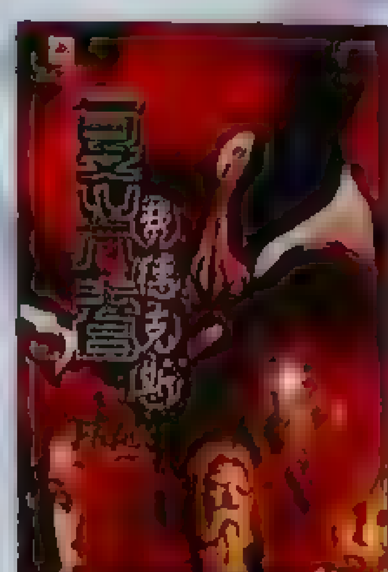
敬请期待



《模拟韩国》
模拟建设类游戏
6月上市



《创世圣战》
即时战略类游戏
8月上市



《复兴者费德克斯》
即时角色扮演类游戏
9月上市

热卖中

买 或 送

金山软件俱乐部 正版用户大家庭 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 详情欢迎访问 www.kingsoft.net

地址 北京市9605信箱(100086) 电话 010-62524868 用户热线 010-62524868-678 613·614 800-810-5770(北京地区) 经销商订货热线 (010)62638312
E-mail support@kingsoft.net 会员邮件 club@kingsoft.net 欢迎邮购，邮资5元 OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net 电话 010 62524868 753

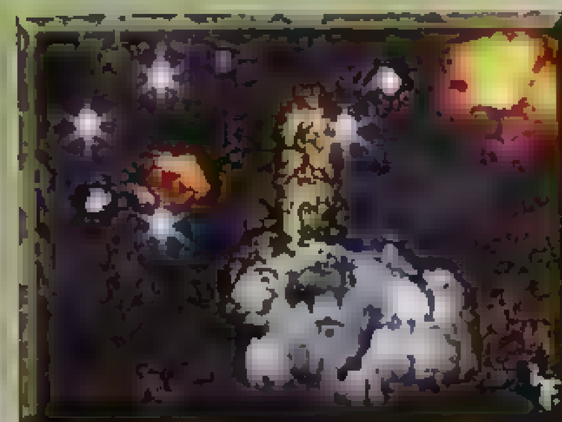
金山 KINGSOFT
http://www.kingsoft.net



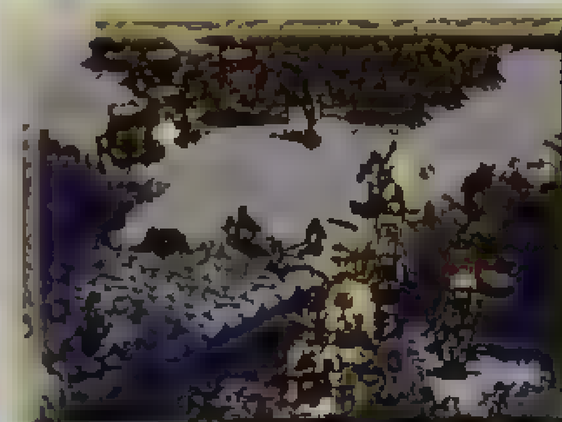
双CD 58元

简体中文版

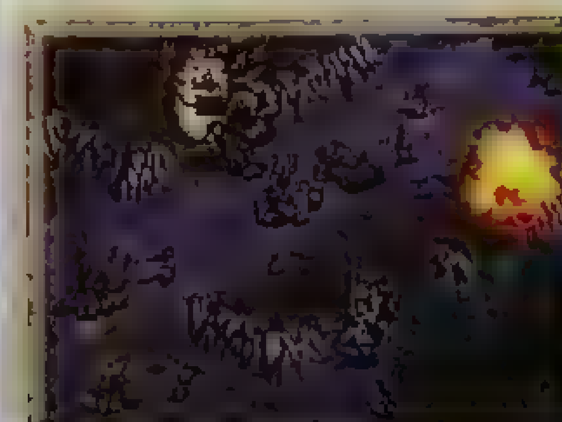
千年战争



各国英雄的华丽的魔法效果



富有真实感的海上战场和登陆作战



地形高低造成攻击力量增减变化



波澜壮阔的战争场面

燃烧的千年大地
无尽的英雄传说
你就是这一切的主宰……

一个充满紧张与刺激，让你欲罢不能的世界
一段群雄争霸，体现你勇敢与机智的战斗过程
——了解韩国游戏，从波澜壮阔的古战争历史开始

真实完美地再现古朝鲜半岛长达
1000年战争史的即时战略游戏

@Sofnet hq team





www.xishanju.com
金山软件 荣誉出品
月影傳說
问世间，情为何物
直教生死相许
暑期上市
4CD 68元
金山软件俱乐部 正版用户大家庭
金山
KINGSOFT
www.kingsoft

家用电脑与游戏



古龍羣俠傳



贪 心

随着[illegible]《笑[illegible]》[illegible]……
[illegible]江湖"中，[illegible]……13 8，[illegible]……个字的没有一[illegible]……绍的带动下各类[illegible]……此引发的争论却仍在[illegible]……依然品的销[illegible]升层，[illegible]……品，受关注程度节节攀升，就享乐了。这[illegible]……至玩家们又得到了什么呢？！我们无非[illegible]……到更有趣的游戏吧，但是为什么[illegible]乐的[illegible]？

期盼了很久的《古龙群侠传》[illegible]在手里，[illegible]……声有关。不知道是不是种巧合，《古龙群侠传》的[illegible]《笑》[illegible]上下。[illegible]……很难听，但人们却依然在看(在玩)，因为不看(不玩)就找不到[illegible]的地方。甚至有人会因为好奇——听大家说得这么烂，我倒要看看它究竟烂在哪里(但是看[illegible]玩)过之后[illegible]，在我们的叫骂声中有没有过激的地方呢？电视[illegible]有[illegible]的一面，[illegible]……而游戏，也是思想与技术的结合，不能用精神代替技术。关键问题[illegible]……是对自己的产品夸大其词、宣传过当，不能(或者是不肯？)[illegible]……点。

当然，说这些是别有用意的。我不会说谎(或者是不肯)，作为[illegible]读者和玩家，更是受不得半点委屈，若是让我站出来为某个垃圾游戏申冤，那是万万不行的。但是，在某些时候我又不得不保持冷静或者低调，因为我也同时是游戏杂志的编辑，好话说多了会得罪读者，而骂得过激也一样会伤害到游戏厂商，更何况我们的游戏产业还远不成熟，真要是把这些"敢死队员"们骂跑了，谁来做(代理)游戏给我们玩呢？[illegible]……了。

正因为处在这样微妙的位置，我才会有如此[illegible]的[illegible]。无论是商家要求玩家支持正版也好，还是玩家期待商家能实事求是、精益求精也罢，不都是为了[illegible]我们的游戏业发扬光大吗？！既然如此，还喋喋不休什么呢？！(石子[illegible]，无法[illegible]正其中问题，对[illegible]有用心之人更是不具说服力，可能也是劝说不动的")套句打把势卖艺的俗语："各位兄弟姐妹们，大家有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场……"如果你真的热爱游戏，就走进这个行业里来看看吧。

前些天某位游戏公司跑市场的小姐到编辑部来，进门先说，Chance 的卷首语正被当成"重要文件"来学习。我们在诚惶诚恐的同时，又有些欣慰，毕竟我们的游戏厂商懂得学习的道理，比之国产影视要好得多了。而在欧美权威游戏排行榜(TOP100)上，目标软件的《傲视三国》也杀进了前 100 名的行列，这无疑是个最给国产游戏提气的消息。或许，它所获得的成绩比之《卧虎藏龙》拿的那几个不明不白的奥斯卡奖来说，要更有意义得多！

石子

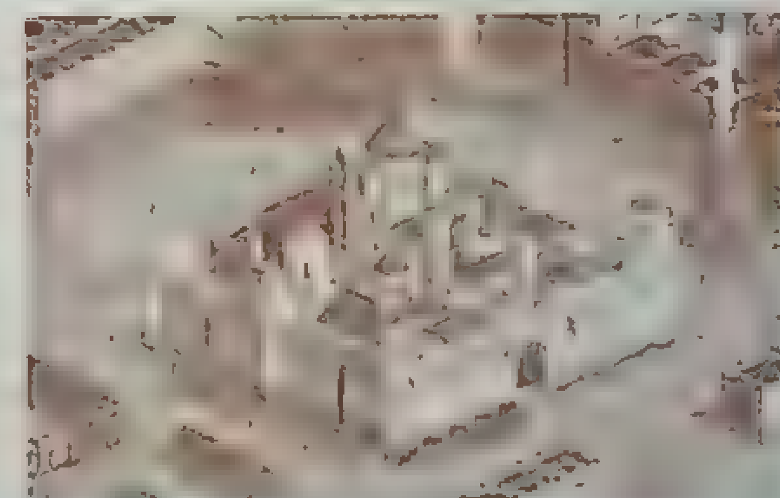
2001，5

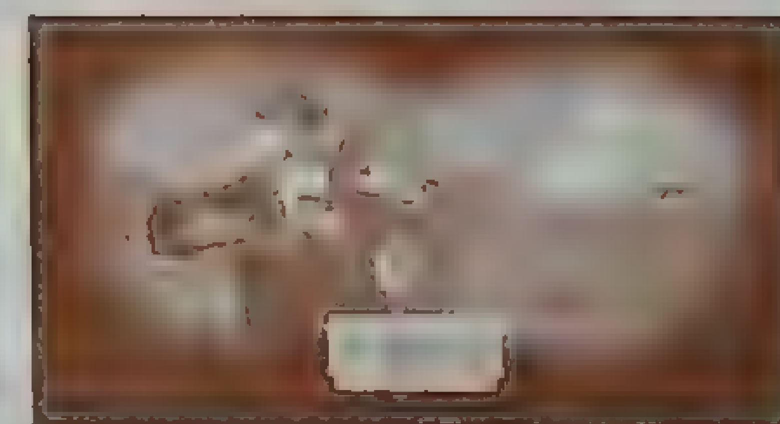
广告索引

[illegible]	[illegible]	028	[illegible]
[illegible]	[illegible]	029	[illegible]
001	[illegible]	030	[illegible]
002	[illegible]	031	[illegible]
003	[illegible]	032	[illegible]
004	[illegible]	033	[illegible]
005	[illegible]	034	[illegible]
006	[illegible]	035	[illegible]软件
007	[illegible]	036	[illegible]软件
008	[illegible]	126	[illegible]电脑
009	[illegible]	127	[illegible]公司
010	[illegible]软件	128	[illegible]
011	[illegible]	129	[illegible]软件
012	[illegible]电子	130	华义软件
013	奥美电子	131	华义软件
014	奥美电子	154	[illegible]公司
015	奥美电子	155	友立软件
016	[illegible]	156	[illegible]科技
017	[illegible]软件	157	[illegible]
018	[illegible]软件	158	[illegible]
019	[illegible]软件	159	[illegible]
020	[illegible]	160	奥美软件
021	[illegible]软件	161	奥美软件
022	[illegible]	181	天人互动
023	第[illegible]	182	天人互动
024	[illegible]	183	天人互动
025	[illegible]数码	184	天人互动
026	世纪[illegible]	[illegible]	第[illegible]
027	[illegible]电子	[illegible]	[illegible]电脑

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵震东
常务副主编：孙自英
专栏编辑：刘　成　梁华杨　陈明哲　谷　岩　宋润方　罗东东
美术编辑：单　[illegible]
责任编辑：谷　岩
电　　话：编辑部 010－68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010－68728132
广告部地址：西城区[illegible]胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010－68728133 68411807
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜成路 8 号(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009－6183 / CN 11－4490/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼六层(可通信)
邮购地址：北京 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元









第四届"互动成就奖"揭晓

由美国科学与交互艺术学院（Academy of Interactive Arts and Sciences）组织的第四届"互动成就奖"（Interactive Achievement Awards）评选活动于[illegible]结束。3月22日，颁奖典礼在美国San Jose中心的Polly Esther剧院举行，[illegible]演员Martin Lewis出任典礼主持。典礼上的焦点是Electronic Arts的PS2滑雪板游戏《SSX》、Blizzard的大作《Diablo 2》以及Square的《Final Fantasy IX》。另一个焦点是第一人称射击游戏之父John Carmack入选"名人堂"，颁奖嘉宾是去年的获奖者坂口博信（Hironobu Sakaguchi）。获奖者得到的是未命名的雕像。下面是获奖名单——

年度最佳游戏机动作/冒险游戏：[illegible]
年度最佳游戏机竞速游戏：SSX
年度最佳游戏机[illegible]游戏：[illegible]
年度最佳艺术设计：最终幻想IX
年度游戏动画[illegible]：最终幻想IX
年度游戏[illegible]：[illegible]
年度视觉引擎[illegible]：SSX
年度最佳联网游戏：机甲战士IV
年度最佳多人线上游戏：无尽的任务－库纳克的废墟

年度最佳PC动作/冒险游戏：[illegible]
年度最佳PC模拟游戏：机甲战士IV
年度最佳PC角色扮演游戏：暗黑破坏神II

年度最佳游戏机[illegible]游戏：[illegible]II
年度最佳游戏机角色扮演游戏：最终幻想IX
年度最佳游戏机体育游戏：SSX
年度最佳游戏机游戏：SSX

年度最佳音效设计：荣誉勋章－盟军的攻击
年度最佳原创音乐：荣誉勋章－盟军的攻击
年度最佳游戏引擎：SSX
年度最佳角色故事制作：博得之门II安姆的阴影

年度最佳PC家庭游戏：Return of the Incredible Machine Contraptions
年度最佳PC体育游戏：FIFA 2001
年度最佳PC策略游戏：帝国时代II[illegible]
年度最佳PC游戏：暗黑破坏神II

年度最佳游戏机创新游戏：莎木
年度最佳PC创新游戏：杀出重围
年度最佳游戏：暗黑破坏神II

《半条命》再续新生

《半条命》(Half－Life)的最新资料片《Half－Life: Blue Shift》即将登场，这回玩家竟然要以上集反角Gordon Freeman队友的角色来重新演绎上集的故事。据悉，这个资料片还将包括《半条命》的一个补丁，可以把原来《半条命》中的武器及角色升级，多人模式也会支持多至32名玩家。



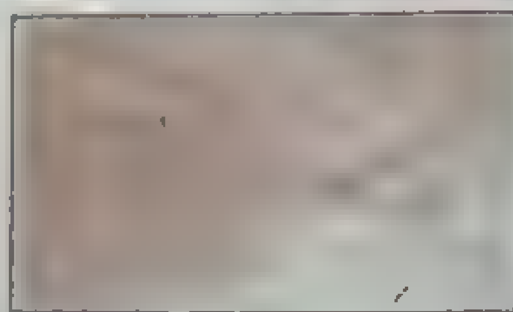
"钢铁兄弟会"正式解散

最近网络上盛传刚完成《异尘余生战略版：钢铁兄弟会》的开发小组已经解散，目前这一消息已经由Micor Forte证实。

Micro Forte [illegible] Bigworld [illegible]，[illegible] Micro Forte [illegible]，以出售他们的Bioworld技术



《帝国时代III》初现真容



传说中Ensemble Stuods正在制作的《帝国时代III》（暂称为RTSIII）最近公布了一张精彩的全3D游戏画面，据说Ensemble Stuods将在今年6月份透露这款游戏的更多细节

《Diablo 2》资料片开始β测试

据悉，Blizzard已于4月4日开始受理《Diablo 2 Lord of Destruction》β测试版的申请书，在一个星期的时间里，Blizzard已放出6000到8000份β测试版。测试者都是从申请书中随机选取的，申请者必须购买过《Diablo 2》，并且Blizzard只接受北美（美加）两国17岁以上的申请者



此外，Blizzard还正式发布消息说，这款资料片将支持800X600的高解析模式，这个决定是在玩家的强烈要求下做出的。Blizzard尚未公布建议配置，不过配置较低的玩家恐怕又需要升级了！

《盟军敢死队 II》官方网站开通

Eidos刚刚开通一个用Flash特效制作的《盟军敢死队II》的站点，并在这里放入了大量的相关资料，包括详细的任务地点、游戏角色的自我介绍、武器和车辆的详细说明、墙纸和抓图等等。更详细的资料请访问http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html

"雷神"失宠职业游戏竞赛?

近来游戏圈里就《Quake 3》在职业游戏竞技中的地位展开了激烈讨论，因为职业玩家联盟CPL在3月14日宣布，原定在今年11月6日至9日举行的CPL世界锦标赛将以《半条命：反恐精英》(Counter－Strike)取代《Quake 3》作为比赛游戏。另有传言，CPL还将把变更延伸到他们的传统赛事FRAG 5里，这对Quake迷来说，简直就是致命的打击

Esports－America网站曾经就此事采访了CPL总裁Angel Munoz，他表示，CPL今后将主要使用《半条命：反恐精英》和《部



落II》作为比赛游戏。[illegible]，他[illegible]Quake迷们的强烈反应压得透不过气来，[illegible]了大约200封强烈反对FRAG 5取消《Quake 3》比赛的邮件，为此他不得不重新表示——FRAG 5将[illegible]《Quake 3》赛事，不过具体采用哪种形式还需要研究

史上名字最长的游戏诞生

Red Storm早前曾推出过大受好评的团队射击游戏《彩虹六号》(Tom Clancy's Rainbow Six)及《彩虹六号：狂暴之矛》(Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear)，近日他们宣布即将推出该系列的最新关卡补充版——《汤姆·克兰西的彩虹六号：狂暴之矛任务版：亚点隐秘军事行动：核心编辑版》(Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Mission Pack: Covert Ops Essentials: Hardcore Edition)，这简直就是集该系列游戏名称之集大成者，果然震撼！

据悉，该任务版中将会有15项全新的单人任务、12个多人模式的任务、两个全新的武器种类，预计会在今年年底推出。

"反叛者"即将出击



Westwood的《命令与征服》(Command & Conquer)系列一向都是即时策略类游戏的典范，不过该系列的最新作品——即将于今年推出的《命令与征服：反叛者》(Command & Conquer: Renegade)——将会首次以3D动作类型亮相。Westwood于近日在官方网站上再次公布了一些开发画面，展示了游戏中的几种交通工具，比如装甲车、直升机、海滩车、水上回旋车等，在3D引擎的配合下，车辆、飞机的仿真程度很高。据悉这款游戏将在今年夏天推出，希望这款新作能给玩家们带来更多惊奇。

美艳女"雷神"引发争议

世界职业玩家联盟CPL日前宣布，他们将邀请美女Killcreek以CPL代言人的身份出席在荷兰组织的《Quake 3》大赛。本来邀请代言人无可厚非，但Killcreek的特殊身份却引来了很大的争议



那么这个Killcreek是何许人也？首先她是一个漂亮女子，本名Stevie Case，Killcreek是她在"雷神"世界中的ID，她因为在一次比赛中击败著名游戏人John Romero(《Quake 3》的设计者)而一举成名，不过更为惹人注目的还是因为她曾经出现在成人杂志《Playboy》里。对于众多的争论，Killcreek本人表示："没错，我是个女性，但是我曾经在Ion Storm(美国著名射击游戏制作公司)工作并担任过关卡设计师，我是一个游戏工作者，同时也是一个游戏迷，我爱CPL以及它代表的一切。"

众多Quake迷们还在就此事争论不休：性感女子出席比赛会不会影响玩家的形象？会不会让那些本来就对游戏有偏见的人更加觉得网络游戏是一种"低级"的东西？不可否认的是，Killcreek的出席一定会吸引诸多媒体的报道，这本来是个正常的商业行为，但却引起了空前关注，CPL一定正为他们的"歪"打正着而暗自得意呢！

《网络创世纪 II》开发中断

目前，Electronic Arts与Origin Systems对外宣布，他们将暂缓《网络创世纪II》(Ultima Online：Origin)的开发计划，而将他们目前的所有资源及人力全部专注于现在已有23万玩家的《网络创世纪》(UO)上。Origin的发言人表示："我们日后将全心投入到UO的游戏世界中，使它能够更为成长壮大。"这也就是为什么《网络创世纪II》之所以暂停开发的原因了。

正如大家所知，《网络创世纪II》原本预定于今年下半年或明年初推出，而且将与目前的UO并行运作。不过现在看来，大家就只能耐心等待了！

《生化危机》电影版首张剧照公布

著名动作冒险游戏《生化危机》的电影版目前正由德国的一家电影公司制作，日前这家公司终于公布了影片的第一张剧照。



该片的制作班底阵容强大，剧本创作者为Paul Anderson，他曾是《魔宫帝国》的幕后制作人员，还曾指导过科幻大片《兵人》，除剧本创作外，他还将担任本片的导演。影片预计会在今年万圣节前在美国上映。

"七龙珠"打上PC

据悉，BFP Team目前正在开发一款PC专用的《七龙珠Z》系列格斗游戏——《Dragonball Z: Bid for Power》，该游戏以《雷神之锤III》的引擎为基础开发，可以切换第一或第三人称视角来进行，游戏模式包含自由格斗、夺取龙珠、团体格斗以及比武大会等，已经确定的人物包括悟空、克林、达尔、悟饭、比克以及飞里沙。开发小组打算以网络下载的方式来提供此游戏，容量大约在50MB左右。

反暴禁令反遭禁

去年10月，美国联邦法院法官在印第安那波里市颁布了禁止色情及暴力游戏的禁令，凡未经父母同意的未成年人均不得接触具有此类性质的大型电玩。不过这项禁令日前已经遭到美国第七巡回法院的否定，因为全体成员一致认为这项禁令根本无法强制执行。

新闻提供/雷鸣　资料整理/Racer
游趣网：http://www.gamejoy.net

新闻报道

目标软件的新目标——《秦殇》

目标软件公司在《傲世三国》在全球发行创下佳绩之后，[illegible]《秦殇》[illegible]

游戏故事发生在公元前210年，[illegible]，百姓怨声载道。本[illegible]大扶苏[illegible]，历尽千辛万苦，终于在各方朋友的帮助下报仇雪恨……《秦殇》是一款结合了动作角色扮演与即时策略特点的新型态角色扮演游戏。扶苏可以与游戏世界中的其他英雄结伴历险，由于不同的英雄具有不同的技能，灵活组合就可以变化出多种战斗策略。游戏中的道具种类繁多，全新的随机生成系统将使玩家很难找到一模一样的武器装备，玩家甚至可以亲自打造装备，并以自己的名字命名。开放式的剧情，繁多的支线任务，多种出人意料的结局也将会深深吸引住玩家。

新天地推出在线有奖征文活动

据悉，新天地互动多媒体将与中国古墓丽影联盟（www.lara.com.cn）携手推出为期一个月的在线有奖征文活动，这将是新天地在2001年中开展的首个与玩家互动的主题活动。此次活动将在《古墓丽影：历代记》发行之际正式开始，届时两家公司将与全国的“古墓”迷们共同畅谈《古墓丽影》系列的昨天、今天和明天。

中国古墓丽影联盟是由Larayang发起并组织的，成立于2000年1月1日，这是一个由一群喜爱《古墓丽影》系列游戏，同时又热爱互联网的中国玩家自发组成的大家庭，目前共有成员网站22个，其中包括两名台湾朋友的站点，并且联盟仍在不断发展壮大之中。

世纪雷神正式签约《活祭》

据悉，世纪雷神继成功发行《奥妮》之后，又成功地将E3获奖游戏《活祭》（Sacrifice）签下。

《活祭》是一款即时策略游戏，玩家扮演一个可以以黑暗神灵的名义召唤生物的巫师，甚至可以运用魔法符咒操纵天气和地形，游戏的最终的目标是消灭异端和它们所谓的神。玩家可以招募超过50个以上的不同生[illegible]，[illegible]的龙等应有尽有。《活祭》强调的重点是游戏中的即时战斗，这样资[illegible]简单而且[illegible]的手[illegible]。此外，《活祭》[illegible]可以支持4个玩家一起对战。

《古龙群侠传》打盗实录

[illegible]智冠塔公司投资百400万元开发的电脑游戏软件《古龙群侠传》于3月23日[illegible]上市，各地盗版者也[illegible]开始用各种手法进行盗版活动。金智塔公司为此组织了一系列的打盗行动。

3月25日下午，广州小组发现天河电脑城有刻录盗版盘[illegible]，金智塔打盗小组不动声色，跟踪送货人长达两小时之久，终于在[illegible]窝点。金智塔人员正欲报案，楼上突然[illegible]两人，[illegible]物品，乘出租车直奔火车站方向而去，于是金智塔人员紧随其后。在广州火车站托运处过检时，在金智塔人员的配合下，广州铁路公安处人员将其人赃并获，整整三千张《古龙群侠传》盗版光盘！警方连夜直捣其窝点，又[illegible]各种盗版游戏及二台进口刻录机，此案已交广深铁路公安处处理。

27日中午，北京甜水园图书批发市场，某某图书批发店，金智塔北京小组发现，该店有《古龙群侠传》盗版攻略书批发，金智塔人员取证后，马上到北京市新闻出版局驻该市场办公室反映情况。在工作人员的积极配合下，全部盗版攻略书被查封，并已开始着手调查。

27日下午，北京某电子出版社，未经金智塔公司正式授权，出版内有《古龙群侠传》资料攻略光盘。据该出版社社长助理某小姐介绍，《古龙群侠传》光盘攻略是由北京某某书店授权出版，金智塔人员当场表示，金智塔公司攻略书内容及相关资料未授权任何单位及个人，这是一种严重侵权行为，并要求该出版社停止发行，报版权局调查。某助理表示，积极配合，停止产品外流，协商解决。

27日下午，金智塔总部，网络技术人员在国际互联网上紧张搜索，发现国内有三个网站有《古龙群侠传》免费下载，金智塔人员紧急通知上述网站停止侵权行为。

《千年》火爆上市

由韩国ACTOZ公司开发，圣教士汉化推出的大型在线武侠RPG《千年》目前在国内正式上市。北京晶合时代软件技术有限公司作为《千年》客户端和储值卡的国内地区总经销，于近期在京举办了隆重的新闻发布会，为《千年》提供网络平台及技术支持的亚联游戏网代表、圣教士的代表、国内知名网站和大众媒体、电视台以及游戏玩家也纷纷到场助阵。

目前，《千年》已经在北京、上海、西安等地架设并顺利调试完备6组服务器，共有50台以上的服务器在恭候玩家光临，可以满足十万个《千年》玩家同时在线。此外，自《千年》测试版在大陆地区发放以来，最高峰时已经突破同时在线超过万人的大关，注册用户已经超过30万。

西山居掀起“韩”流

继韩国音乐、韩国饮食及韩剧在中国掀起一股“韩”流后，韩国游戏也开始悄悄登陆中国了。金山公司旗下的西山居最近宣布，他们将从今年开始，在4月至9月间相继代理推出韩国伊索普公司出品的五款游戏，分别是《千年战争》、《零时代》、《复兴者传说》[illegible]《模拟韩国》和《创世圣战》，国内推出的将是汉化版本。

为配合这几款游戏的发售，西山居将邀请韩国最著名的演艺人士来华参与上述游戏的推广演出活动。此外，西山居将会随以上游戏付送韩国游大抽奖，届时中奖玩家不仅可以欣赏韩国美景，还有机会拜访韩国一些著名的游戏公司。喜欢“韩”流的朋友们千万不要错过！

《爱的记忆》模仿秀落下帷幕

自《爱的记忆－我心中的名字》由晶合互动多媒体软件有限公司于2月推出以来，在恋爱游戏爱好者中引起了巨大的反响。为配合这款游戏的推出，晶合互动与搜狐、讯怡创新于近期联合举办了一场精彩的“《爱的记忆》超级模仿秀”活动，主旨是模仿游戏中三位女主角——郑玲子、南宫申英和洁儿。评委则根据参赛者与游戏中三位人物的性格、爱好的相似程度来评选。此次活动的直接参赛者达5000余人，最终的三名优胜者得到了北京讯怡公司提供的3COM PLAM 3C彩色掌上电脑，而六名等奖获得者得到了ATI的最新型“镭”显卡！三名优胜者还参加了4月10日在搜狐公司举行的《爱的记忆》超级模仿秀在线活动。

韩国巨“龙”即将登陆中国

由韩国WEMADE公司制作，宇智科通（北京）网络技术有限公司（WIZGATE）汉化的大型网络角色扮演游戏《龙》即将登陆中国大陆。该游戏在韩国上市月余，注册用户即已达到50万人，同时在线35000人。

这款游戏故事凄美、古典气息浓厚，即时打斗模式、精美画面配以华丽的光影效果，会给玩家耳目一新的感觉。宇智科通（北京）网络技术有限公司计划于2001年6月1日免费发放35000张测试版，届时玩家可到当地软件店领取或致电该公司。

创先软件再起“风云”

据悉，创先软件公司将于近期代理发行由制作《笑傲江湖》的原班人马打造的另一部颇具武侠漫画美学的游戏作品——《风云之帝释天》。游戏的剧情由拜剑山庄的人为抢夺绝世好剑而屠杀步惊云的亲人，激发步惊云恢复记忆开始，一直到最后与武林至尊帝释天决战，这是此次故事的主轴。游戏中的角色全部以3D制作，加之使用了最新的动作捕捉技术，整体感觉远胜于《笑傲江湖》的表现。

斯普软件即将推出新作

斯普软件有限公司将于6月推出一款武侠角色扮演游戏——《时空游侠》，而该公司的另一款游戏——《喋血中原》——也已进入全面测试阶段，这是一款策略＋即时战斗的战略游戏，现正征集代理商意见。

据悉，斯普软件成立于1998年初，总部设在成都，是西南地区一家很有实力的游戏软件开发公司，主要开发人员具有长达7、8年的游戏开发经验。早在1993年，斯普软件就已开始电脑和电子游戏的开发，主要作品有《齐天大圣》、《侠义豪情传》《争霸世纪》、《三国群雄传》、《水浒传》、《隋唐争霸》、《东周列国志》等，与创先软件、大宇资讯和上海育碧等也都有过成功的合作。

“碰碰i世代”乐园即将开放

据悉，三星联网科技的“碰碰i世代”乐园即将正式开放，不过他们发现两个可爱的代表人物还没有名字，于是决定集思广益，由玩家来为他们起名字。该公司会从中选出几个不错的来，再由玩家投票决定最终结果。

此次活动的时间为5月14日至6月11日，将分两个阶段进行，分别为征名期和评选期，设有优胜奖2名及入围奖和参与奖各10名，奖品丰厚，感兴趣的玩家可以参考相关详细报道。

《侠客行》五月面市

据悉，北京讯能网络有限公司（TOM.com）与北京星潮在线文化发展有限公司将于5月1日在全国6大城市（北京、上海、广东、成都、沈阳、厦门）联手推出由盘古软件开发有限公司制作的一款大型图形网络游戏——《侠客行》，这是由该公司完全自行开发的。详细情况请访问games.cn.tom.com。

《石器时代》销量突破30万套

3月28日下午，北京华义联合软件开发有限公司成立暨《石器时代》全国热卖庆祝会在京召开。北京华义宣布，《石器时代》在国内上市仅两月即已销售出30万套，注册用户30万人，同时在线最高峰值人数超过3万，平均在线人数也已达2万。据悉，目前北京华义已经购买了超过200台服务器，为《石器时代》设置了13组服务器，7组在北京、4组在上海、2组在深圳，并准备陆续在成都等地设置站点。

“深海”大战即将开幕

据透露，由奥美电子与《计算机与生活－egamer》共同主办的奥美杯“鏖战深海、决战太平洋”比赛将于5月9日至13日在北京太平洋电脑城举办。这次比赛将分为两个阶段，9～11日为选拔赛，12、13日进行决赛，有兴趣参赛者请注意近期《计算机与生活－egamer》，也可通过EMAIL（ad@egmer.com.cn）报名，各大电脑城、软件店也可提供报名表，共计15000张。

此次活动奖品丰富，包括名牌显卡、音箱、DVD光驱、罗技鼠标以及《暗黑破坏神Ⅱ》金装英雄版和奥美电子近期游戏大作等，奖品总额超过万元，比赛期间还将有现场抽奖，同时还会有厂商热卖活动，感兴趣的玩家不要错过！

树人推出围棋类软件

树人软件公司于4月初推出一系列围棋类软件，包括由七次世界电脑围棋大赛冠军获得者陈志行教授创作编写的《手谈》（光盘版）、由2000年世界围棋棋王和中国围棋棋王双料冠军——俞斌9段亲自编写和审定、经过多年积累而成的《围棋死活大师－棋力测试篇》和《围棋死活大师－过关斩将篇》。



新闻报道

2001年东京春季电玩展落幕

3月30日－4月1日，2001东京春季电玩展在日本东京千叶幕张召开，展示会上展出了业界最新游戏硬件、软件以及周边产品。XBOX、PS2、GBA是本次展示会最引人注目的游戏硬件，其相关软件亦是备受玩家关注的作品。东京电玩展事务局表示，截止到4月1日闭幕，本次电玩展的总参观人数为118080人，较去年秋季东京电玩展的137400人少了近2万人，创东京电玩展参展人数新低。据分析，参展商的数目下降和有名游戏作品不足是参观人数减少的主要原因



微软世嘉展开战略合作

在今春的东京电玩展上，最风光的人物当属微软总裁比尔·盖茨，其慷慨陈词的讲演令业界人士印象深刻。微软的第一台家用游戏主机XBOX更是在万众期待下光芒耀眼地亮相，其卓越的机能引起了日本游戏厂商的广泛兴趣。

而世嘉在前一阵宣布放弃游戏主机的生产，专攻软件开发后，在所有的主机中显得对微软的XBOX尤为感兴趣。在东京电玩展开始的第一天，SEGA不出所料地正式宣布加盟XBOX，表示将为XBOX开发至少11款游戏，目前公布了Gunvalkyrie、Jet Set Radio Future、Panzer Dragoon、Sega GT 2等游戏。XBOX上的Panzer Dragoon是原土星游戏《铁甲飞龙》系列的延续，Gunvalkyrie是原来预定在DC上推出的作品，赛车游戏Sega GT 2会借助XBOX的强大机能取得更佳表现，而Jet Set Radio Future也将在DC系列作品的基础上增加全新的元素。

SEGA美国公司的Peter Moore说："我们相信XBOX会取得成功。我们被XBOX的强大性能打动了。"微软回应道："SEGA的有创造性的艺术家们不止开发XBOX的游戏，还会帮我们建立在线游戏和离线游戏的基准。"

PS2全球销量突破千万

索尼电脑娱乐公司(SCEI)在3月23日发布消息，2000年3月4日发售的PlayStation2已在全世界售出1000万台，市场占有率与当初PS同时期相比大约是3倍左右。由于主机的半导体元件生产顺利，配合今年大约370款PS2游戏的发售，索尼表示2001年PS2的销量可以达到2000万台。另外以海外为中心，PSONE的销量也非常不错。

PS2百万大作出现

PS2推出已整整一年时间，随着游戏开发商对PS2机能的不断深入探索和玩家数量的持续增多，已有多部PS2游戏销售超过30万套，[illegible]光荣公司的历史游戏《决战II》首批出货[illegible]33万套；Konami公司著名的足球游戏《实况足球5》至今已售出超过40万套；Capcom公司的《生化危机·圣女代码完全版》，发行已突破45万。

Capcom更在3月23日表示，他们为PS2开发的《鬼武者》已经在日本国内销售超过100万。该游戏以战国时代为背景，主人公明智左马介不断打倒黑暗之敌揭开谜团，最终解救出关押在迷宫深处的公主。游戏主人公的3D纹理模特邀请了偶像明星金城武，另有非常精彩的游戏片头电影。游戏自今年1月25日开始销售，短短的2个月销量便超过百万，这也是PS2上首部销量过百万的游戏

《最终幻想》家族又添奖项

去年7月在日本、11月在北美发售的《最终幻想Ⅸ》，获得了美国第4届年度交互成就奖（Annual Interactive Achievement Awards）的三项大奖，该活动由非赢利团体交互艺术与科学学会(AIAS)主办，是美国互动娱乐领域最权威的奖项。此次《最终幻想Ⅸ》分别获得了"年度家用机RPG"、"艺术指导突出成就"及"动画突出成就"三个奖项。FF9在日本和北美的销量分别是282万和110万套，《最终幻想》系列在全球的累计销量已经达到3100万套。

日本二手软件销售诉讼风波未平

自1999年6月起，以日本游戏软件厂商ENIX为主向日本东京高级法院提交的关于中古（二手）软件销售的诉讼案，近日终于告一段落。3月27日，经过一审判决，东京高法判定ENIX等败诉。这次诉讼的争论焦点是：游戏软件是否和电影作品类似，存在颁布权？如果有颁布权，是否存在二次颁布权？

1999年5月27日，东京地方法院认为"根据玩家意志操作的游戏软件不能被视作电影类的著作物"，从而驳回了ENIX等公司对游戏连锁专卖店的起诉。ENIX表示不服，直接向东京高等法院提出上诉

索尼、世嘉、Namco、Capcom、Konami及Square等大牌厂商关于中古软件销售问题，也曾在1998年向大阪地方法院提出申诉。1999年10月大阪地方法院做出判决，认为游戏软件有类同电影著作物的性质，原告拥有颁布权，中古软件销售是违法的。同月，被告软件销售店一方向大阪高等法院提出上诉。今年3月29日，大阪高等法院做出了判决："中古软件虽然是属于著作权法所限制的电影类著作物，然而和电影的复制品不同，不应受到销售的限制。"大阪高法否决了大阪地法的判决，表示承认中古软件销售的合法性。对于审判结果，软件销售店方面表示欢迎。

就此次软件厂商的败诉，日本电脑软件著作权协会、电脑娱乐软件协会和日本个人电脑软件协会在3月27日共同发表声明，对判决结果表示非常遗憾，认为审判结果能以接受。发言人表示，开发游戏的资金没有办法正常回收，就很难向玩家提供优质的游戏软件。今后必须将玩家的经济条件和著作者的利益综合考虑才是上策

皮卡丘遇到麻烦

中东国家沙特阿拉伯日前颁布禁令，全面抵制包括卡片、电视及游戏在内的全部《口袋妖怪》(Pokemon)产品。当地最高宗教权力机构"科学研究及伊斯兰法律最高委员会"表示，《口袋妖怪》的多个角色带有浓厚的宗教色彩，令儿童产生"道德上的反感"并导致赌博竞赛等不良影响。

对于沙特政府的行动，任天堂否认《口袋妖怪》产品带有任何宗教意味，认为游戏及卡片内的角色都是些虚构生物，同任何宗教理论无关

无独有偶，就在沙特全面抵制《口袋妖怪》之后，另一中东国家卡塔尔的伊斯兰教会领袖又颁布宗教法令，禁止信徒使用任何与《口袋妖怪》有关的电视游戏及相关产品。阿联酋也正在考虑加入全面封杀《口袋妖怪》的行列

《口袋妖怪》系列游戏产品并非首次被列入不受欢迎类别，墨西哥基督教会就曾经称游戏带有"恶魔的能力"，斯洛伐克亦有机构批评该游戏对儿童有害无益

日本游戏大奖颁布，PSO喜获丰收

3月29日，日本电脑娱乐软件协会(CESA)公布了今年日本游戏大奖的获奖名单。世嘉SONIC小组为DC开发的网络RPG《梦幻之星网络版》(Phantasy Star Online，以下简称PSO)，力压《勇者斗恶龙Ⅶ》(DQ7)和《最终幻想Ⅸ》(FF9)，勇夺第5届日本游戏大奖的大奖、游戏设计奖和程序奖等多个奖项。

PSO自推出以来，一直受到日本国内外玩家的好评，游戏具备五国语言（日、英、法、西、德）的自动翻译功能，可同时支持世界各地的玩家一同进行网络对战，目前游戏全球注册人数已达235000人，其中日本130000人(2000年12月21日发售)，美国70000人(2001年1月31日发售)，欧洲35000人(2001年2月16日发售)，全球最多同时在线人数达26000人。

微软谈XBOX价格

微软高级副总裁Robbie Bach近日表示，XBOX在日本的正式售价将在39000日元以下。根据美国Gamespot的新闻，XBOX在美国的售价是299美元左右，在日本的售价可谓合理。"我们从一开始就很周密的计算过XBOX的价格"，"游戏的价格将制定得非常科学，这是我们经过调查研究得出的一致结论。"Robbie Bach如是说。

XBOX的确切价格发表要等到今年5月美国E3才能确定。原定全球统一上市的计划也改为先在美国上市，日本方面大约推迟一个月

Konami进入网络游戏市场

日本游戏厂商Konami的在线服务Konamionline.com于4月1日正式启动，将对应PC、PS2、XBOX等多种游戏主机，除提供各种最新的网络游戏外，亦同时包含各种不同新产品的游戏信息。有关Konami举行的各类与网络有关的活动，都会在主页中于第一时间公布。

目前玩家只要在网页内填写有关的表格，便可以免费登记成为会员，能够实时享用各类迷你游戏及新作体验版试玩。可供网上对战的游戏现包括《实况职业棒球网络对战版》及《帝国时代Ⅱ》。

佐藤秀树接任世嘉社长

3月22日，世嘉召开临时董事会议，通过由原副社长佐藤秀树继承3月16日去世的大川功，接任为公司社长，会长的空缺则由董事兼CSK会长福岛吉治兼任。现年50岁的佐藤秀树1971年肄业于东京都立工业短期大学，同年加入世嘉，1989年升任董事，2000年11月被擢用为公司副社长。

一直盛传将升任社长、现任公司特別顾问的香山哲，将兼任公司软件开发本部及CS事业本部部长。包括《日本经济新闻》在内的多家传媒曾经报道，香山哲将于今年6月的股东大会后正式接任世嘉社长一职。本次世嘉董事会的决定明显与早先的报道有出入。

VR战士vs铁拳?

3月29日，日本《日经新闻》刊载的一则广告震惊了游戏业界。两大游戏厂商Namco和SEGA共同推出了一则宣传PS游戏的跨页广告，其中半页纸是《VR战士》系列的主角结城晶，底下是他的口头语"与我战斗还早十年！"，另外半页则是《铁拳》系列的风间仁大叫"落后一年！"。

去年，两大2D格斗游戏厂商Capcom和SNK首次合作推出了《Capcom VS SNK》，将著名的《街霸》和《拳皇》两大系列角色合在一起。而随着SEGA撤出游戏硬件开发，并积极和SONY及Namco等厂商合作发展游戏软件，可以想象两家厂商日后很可能会推出这一类型的梦幻对决游戏。

新型PS2发售

4月18日，索尼(SCEI)开始推出可以内设硬盘的新型PS2主机SCPH－30000，这是为了配合索尼今年夏季展开的网络计划。此主机外型和以前发售的PS2无甚区别，只是内部可以放置将于今年7月份推出的PS2硬盘装置。SCPH－30000随主机送DualShock手柄、AV线以及电源线，DVD遥控器等需另外购买，采取开放定价(Open)方式(专卖店灵活掌握)。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

新闻报道

亦魔亦幻万智牌

——访美国威世智亚太及拉美地区销售副总裁 Paul Adachi

美国威世智(Wizards)公司[illegible]著称，是全球此行业中规模最大、声[illegible]最[illegible]、世界排名第一的公司，而他们的集[illegible]产品——万智牌（Magic）——如今在中国的发展也正如火如荼。早在2月底，我就得到了威世智公司亚洲太平洋及拉丁美洲地区销售副总裁 Paul Adachi 将来华做短暂访问的消息，于是与威世智公司北京办事处联系，在这条消息得到确认的同时，我们也约好了做一次简短的采访

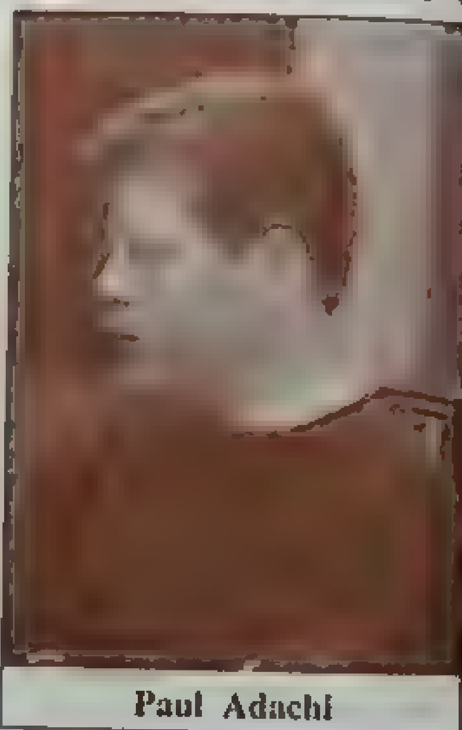
3月14日下午，记者如约来到威世智公司北京办事处的所在地——嘉里中心，副总裁 Paul Adachi 先生及威世智公司北京代表处的中国区市场营销总经理何元庆先生已经做好接受采访的一切准备。

问：欢迎总裁先生来中国访问，听说万智牌第七版马上就要在中国上市了，您这次中国之行是否和此事有关，主要任务是什么？

答：这次来华的主要目的是协助威世智北京办事处来组织更多的比赛活动，吸引更多的人参与到这个活动中来。万智牌第七版上市以后就会有一些新的牌出现，很多有经验的牌手就会积极买牌并参与进来，但目前更重要的是，我们希望在中国能有更多的人来了解这项运动，能够有更多的人参与进来。如果只有很少人来玩这个游戏，那么它的价值就很难体现出来。

问：第七版和以前的版本有什么不同？

答：很多熟悉万智牌的人都知道，第七版就像第六版或其他的版本一样，是以前一些老牌的重新组合。有很多牌种是牌手们非常喜欢的，比如撒拉天使和罗克西龙等，这些牌在以前的版本里都是非常流行的，我们此次重组的目的就是让大家有机会再把这些牌带进比赛里来，让大家重新看到这些版本较老但又非常强有力的牌种。因为我们每两年就会有一个新的系列推出，因此牌手，尤其是新牌手，他们很难有机会接触到两年以前的牌种，这也就是我们推出第七版的原因


Paul Adachi

说到不同，我想最重要的一点就是我们第一次在这个古典版本里使用了闪卡。我们是从1999年2月开始推出这种闪卡的，主要是对材质本身做一些特殊的处理，让整个牌看起来闪闪发光，十分特别。更重要的一点是，这种牌非常罕见，印量极少，可能在几个、十几个，甚至几十个补充包里才会出现一张，因此极具收藏价值。此次推出的虽然是一些老牌种，但只有名字是老的，整个牌面则是经过全新设计的，这一点对牌手的吸引力非常大。

问：万智牌进入中国已经有一年左右的时间了，在国内也引起了极大的反响。一股万智牌热席卷中国大陆，并且爱好者的队伍仍在不断壮大。这种超乎寻常的热潮，是否已经超出了你们当初对国内市场的预估？

答：我们对这种现象一点儿都不感到奇怪，因为万智牌的口碑非常好，因此传播得非常快，在日本也是这样，几乎是一夜之间由几个人到上万人都在玩这个游戏。另一个原因是，当一个人玩万智牌的时候，他一定会喜欢上这种游戏，然后他就要找人来和他玩，刚开始的时候牌友很少，但他会不知不觉地不断地把这个游戏传播给亲朋好友。

万智牌在中国的销售增长速度很快，这样的增长率在日本要花三到四年的时间才能实现，而在中国是在一年时间里就达到了。


Vince Calouri


Peter Adkison


Richard Garfield

问：万智牌在中国，准确地说应该是在全球如此受欢迎，您认为是什么能够吸引那些爱好者？

答：这是因为万智牌的整个游戏机制是非常的特别的，它是集换式卡牌游戏的先锋，它那种随机的包装方式又可以给大家一种奇特的感觉。游戏的策略性非常强，机制的深度要比其他游戏更深，而且能够当作艺术品来收藏，这就是它能够广受欢迎的原因。

万智牌的每一个系列都会有一个非常有趣的

背景故事，但是我们可以[illegible]，在[illegible]的时候，这个背景故事并不是非常[illegible]，有时[illegible]从这[illegible]到另一[illegible]，某些人[illegible]了或消失了，[illegible]又[illegible]起来了，这是我们以前做得不太完备的方面。在未来的发展中，我们会让万智牌的背景故事更加[illegible]起来，使之更具代表性，这也有利于做一些其他事业的开拓，比如把万智牌的故事转化为电影、电视剧等等

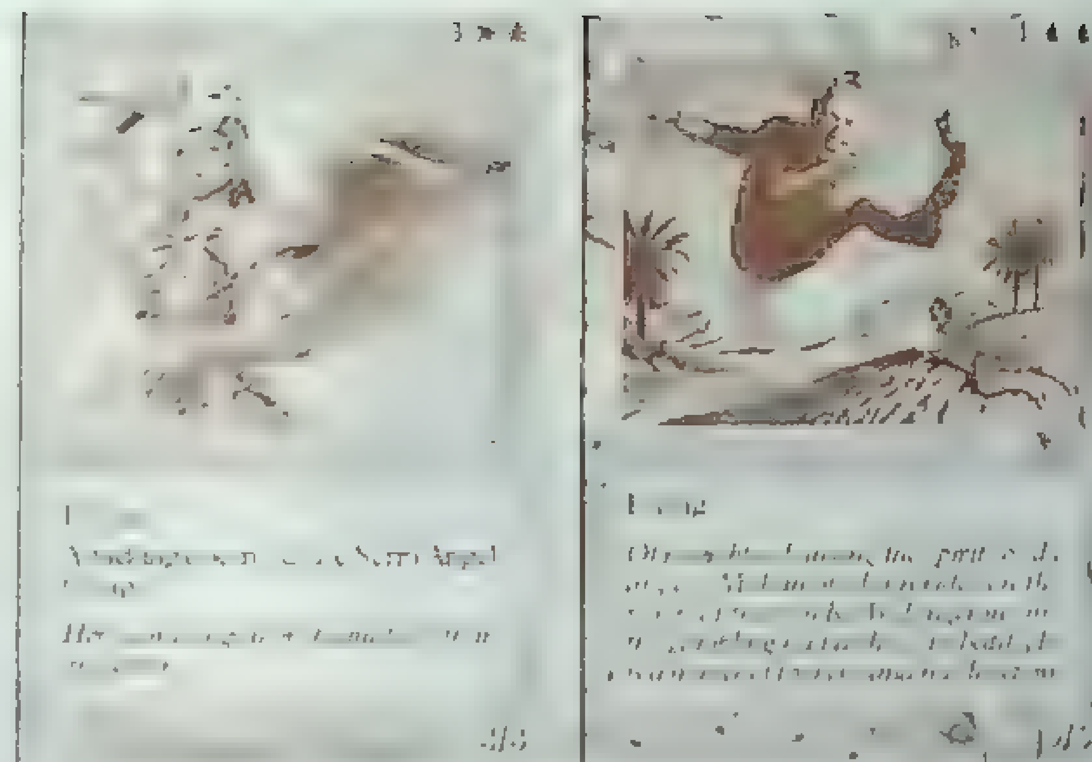
问：万智牌的发展之快可以说是一个奇迹，据说它的创造者威世智公司也具有这样神奇的发展经历，您能讲一讲有关威世智的情况吗？

答：威世智公司创立于1990年，到今年5月就11岁了。创始人是彼得·艾肯森（Peter Adkison），他曾是波音公司的一位软件工程师。彼得是一个特别喜欢玩角色扮演游戏的人，经常在晚上玩这种游戏。有一天他突发奇想，决定和几个朋友合创一家公司，专门生产一种可供大家娱乐的游戏产品，威世智就这样诞生了

成立之初，公司办公地点就设在彼得的家里，当时只有很少的几个员工。大家到这里来工作也并不是为了钱，一方面是因为有一些期权，一方面则完全是个人的兴趣所在。开始的时候，威世智仅生产那种角色扮演游戏，但在那个时候并没有取得特别的成功。

后来彼得碰到了一个叫理查德·加菲尔（Richard Garfield）的人，他是一位数学教授，业余时间喜欢开发一些游戏。彼得问这位教授：“你能不能设计出一种游戏，这个游戏要符合我的三个条件：第一、这个产品必须便于携带，到哪儿都能玩；第二、能够在很短的时间内玩完；第三、我去过很多的游戏博览会，看过很多奇幻类的绘画作品，那是一些很富想象力的画，但创造它们的艺术家却都非常贫穷，咱们能不能创造一种游戏，把他们的作品用到游戏里面去？”

当理查德把这种游戏创造出来后，大家都感到非常的惊奇，因为世界上有很多种纸牌游戏，但基本上是以扑克牌为主的，只有固定的牌种，而万智牌不同，它具有一个完全开放的环境，每个牌手都有自己的一套牌，而且这套牌是独一无二的。因为每一个牌手都会买很多的补充包（我们把十五张一个包装的套牌称为补充包），他会因此有很多种牌，然后他再从这些牌里根据自己的组牌思相和策略选择性的组成一套牌去和别人比赛，而同时他又根本不清楚对手是如何组牌的，这种经历对任



何牌手来说都是非常新鲜、非常刺激的。

彼得在认可了理查德设计的游戏后，开始准备把这个产品印制出来，于是找了一家比利时的工厂来制作，因为当时公司的资本非常少。彼得当时只对印厂说要印可供6个月销售的产品，结果万智牌上市以后，仅在6个星期内就卖光了。

1993年万智牌问世后迅速在全世界普及起来，威世智也因此得到了飞速发展，公司总部也由彼得家搬到了位于西雅图波音公司附近的写字楼里，目前已有1600名员工在那里工作，并在7个国家设立了代表处，在52个国家都有人参与到这项运动里来。随后，威世智买下了《龙与地下城》的制作公司，这是彼得由来已久的梦想。

1998年，威世智又迎来了一个新的里程碑，我们从日本任天堂那里买下了《Pokemon》在日本之外的销售权，于是我们就有了这种《宠物小精灵》集换式卡牌游戏，并开始在世界范围内推广，这个项目也是非常成功的。

威世智公司不断壮大，后来彼得把公司卖给了孩之宝（Hasbro），后者是世界上第二大玩具公司，由此实现了游戏产业和玩具产业的结合，它能够使威世智的产品销售到更广泛的领域。目前在游戏业，威世智公司主要是在三个方面发展，一是集换式卡牌游戏，一是桌面角色扮演游戏，还有一项就是玩偶模型。

问：到目前为止，威世智已经在全球52个国家发行了10种语言版本的万智牌，在做这些不同语言版本的时候，你们是否会就人物设定及故事背景做必要的调整，是否会做一些当地文化题材的万智牌产品？



答：从本身来说，万智牌是一种国际性的运动，我们也希望它在全球有一个统一性，因此整个游戏机制的设定，包括牌种和规则只是语言不同而已。不过有时我们也会根据地区情况做一些小小的修正，比如说有些画面和用词我们希望能够更中国化一些，仅此而已，改动不会特别大，这样的机率也很小。

异域文化题材的万智牌产品我们也有制作，但它们的定位只是供

入门教学之用，就拿在中国推出的《瑰图·三国志》来说吧，推出的意思就是初级版本，目的就是让初玩者在一个简单的环境下，让中国牌手在自己熟悉和了解的文化背景下了解万智牌的整个游戏机制，使他们更容易地进入万智牌的世界。《瑰图·三国志》是我们非常成功的一个产品，一方面通过它让大家了解了这套游戏的机制，一方面也让人们看到了它有一定普及的教育意义

问：那就是说三国系列不会再有更高级别的套牌了？

答：不会

问：这么说来，这个题材是不是就有点儿可惜了？

答：这个观点非常好，任何事情都有可能发生，如果三国题材在中国还会受到广泛欢迎，我们也可能考虑出延伸系列，把中国的其他一些比较好的古代神话故事做成万智牌。不过需要说明的是，三国题材并不是专属威世智公司的独有资源，其他任何人都可以使用，因此我们还是想走自己的路，开发一种独特的、别人不太容易模仿的体系

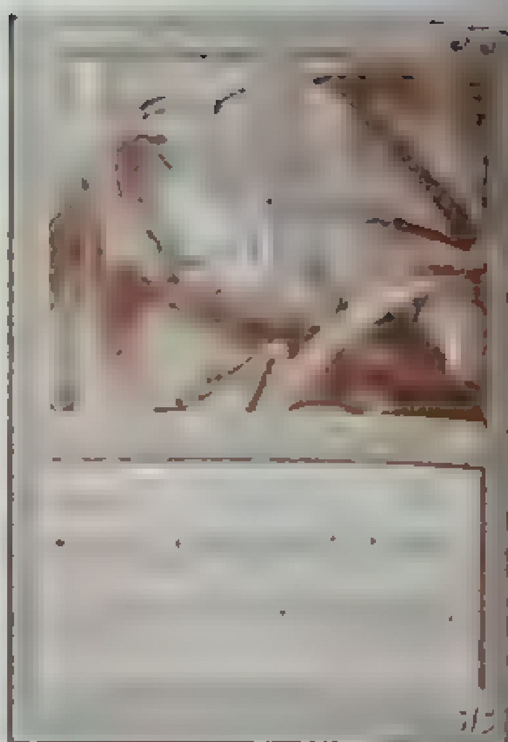
问：万智牌已经被中国国家体育总局正式定为试验性推广项目，威世智未来是否会在国内组织大型的比赛活动？

答：一定会的，更多的比赛对万智牌的发展是非常重要的，就象电话一样，如果只有一个人有电话，意义根本不大，只有越来越多的人有电话，它才会变得有价值

顺便提醒大家，我们希望年龄较小的爱好者不要过早的花很多时间在万智牌上，以免影响学习，应该掌握一个度的原则，家长也应该从正面的角度来引导孩子，一方面不能让孩子过度沉迷，一方面也要给孩子一个锻炼开发智力的机会

万智牌有一套非常完备的金字塔式的比赛体系，底层是一些小型比赛，一层层上去有大奖赛、巡回赛、职业赛、地区冠军赛和世界锦标赛等等，分别服务于不同级别的牌手。此外，我们还有一套排名系统，即使牌手只参加过一次比赛，但只要他加入了这个系统，就可以在我们的网站上找到自己的排名情况。

不过目前中国还是一个比较初级的市场，因此基层的活动会相对较多，第七版上市的时候会举办一个大型活动，6月份《启示录》上市的时候也会有一些比赛活动，而10月份出版《奥德赛》时，还会有更多的活动。在中国国内万智牌队伍不断壮大之后，[illegible]





问：在因特网技术飞速发展的今天，网络游戏也日渐流行，[illegible]威世智是否也会考虑推出万智牌的电子版本？

答：实际上我们已经有了，一年以前我们就推出了一个电子版的万智牌，一张CD，用户只要上网登陆到威世智服务器就可以在网上与他人对局。目前我们还在不断改进这个游戏，一个最新的版本应该在今年年底出来。此外，日本世嘉公司也制作了一个以万智牌为蓝本的游戏，可能会在5月份面市

问：这款电子版是否会引进到中国来，其他产品是否也会引入中国？

答：引入中国只是一个汉化的问题，但我们也要考虑到一个平衡性，万智牌在中国还处在比较初级的阶段，在成熟后我们会考虑将电子版引入中国。其次，作为一种卡牌游戏，大家是坐在一起面对面的交流，而电子版，大家面对的是电脑，这实际上是不符合我们的本意的，这样的话万智牌跟其他电子游戏就很难有明确的区分了。在这个高科技发展很快的时代，我们大家能够有机会坐在一起面对面的进行交流，这已是一个难得的机会和一种返璞归真的体验了。

我们现阶段的主要业务就是把各种卡牌游戏引入中国，由于文化背景不同，其他产品我们会一步步根据发展来考虑是否引入到中国来

问：万智牌就像它的名字一样，无论是其发展还是游戏本身都充满了魔力，我想威世智的发展也会出现这样的奇迹。无论三国题材的万智牌是否将再有发展，无论万智牌的电子版会否引入中国，我们都希望今后能有更紧密和深入的合作，把威世智更多更好的产品介绍给广大的用户

答：的确，我们生活在数字时代，但有时人们还是需要回归自然的。

问：看来我首先应该成为一个初级的万智牌手，才能更好地理解这项运动。

答：没错，万智牌的确是一种很有意思的运动，我已经32岁了，但一有时间还是喜欢玩一玩这个游戏。

问：希望能有机会与总裁先生坐在一起打对手牌，不过我想那还是需要一段时间的。

答：一定会的……■

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001年5月

本栏编辑 | RACER

本期力作：英雄萨姆



英雄萨姆



游戏类型	第一人称射击
出品公司	Croteam
上市代理	新天地
系统要求	P Ⅱ266/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

与以往的第一人称射击游戏相比，《英雄萨姆》显得十分另类，它没有复杂的场景设定，没有令人叫绝的电脑AI，也不需要玩家具有什么高超的操作水平，甚至连一个完整的故事背景也没有。然而正是没有了这些条件的束缚，才将这款游戏的精辟之处体现了出来。玩家要做的事情再简单不过，朝冲过来的外星怪兽扫射就行了！游戏的设计者为玩家准备了多种利器，比如射速每分钟600发的M1A2、火力密集的格林式重机枪、威力惊人的XI2激光枪、爆炸范围极广的火箭发射器和掷弹筒、夸张的巨型滑膛炮，当然也少不了那把经典的双管猎枪！一个字，爽！

不用多说了，《DOOM》、《DUKE》的老玩家们，赶快拿出你们封尘已久的"老枪"吧，这个超爽的游戏绝对会让你找回曾经逝去了的记忆。

赏金奇兵：西部通缉令



游戏类型	实时战术
出品公司	Spellbound/Infogrames
上市代理	新天地
系统要求	P Ⅱ233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

快枪手、飞刀、影子小镇、赏金牛仔……

《赏金奇兵：西部通缉令》(Desperados: Wanted Dead or Alive)以19世纪中叶的美国西部为背景，描述了以John Cooper为首的6名赏金牛仔纵横西部的惊险故事。玩家将操控John Cooper和其他5位各怀绝技的西部镖客，在这只6人组成的队伍中，既有快枪手、炸弹专家、医生，又有迷人的职业女牌手和带着宠物小猴的中国女孩。游戏采用了与《盟军敢死队》相同的实时战术系统，并将数十种美国西部独有的战斗方式与游戏完美融合在一起，整个游戏共包括25个关卡。

新天地将与本刊合作于5月随刊（部分）免费发放体验版光碟20000张，正式版也将于5月与全国玩家见面。

秘密潜入



游戏类型	第一人称射击
出品公司	Innerloop/Eidos
上市代理	新天地
系统要求	P Ⅱ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这是另一部由Eidos出品的十分值得期待的作品。玩家在游戏中将扮演琼斯——前英国空军特种部队队员，他退役后仍时常接受一些秘密任务。当琼斯得知前克格勃上校窃取了核弹，并妄图以此勒索巨额赎金时，于是再次欣然受命，决心孤身潜入敌人的秘密基地，挫败恐怖份子的阴谋。虽然玩家扮演的琼斯只是孤身一人，但却拥有世界上最先进的单兵武器，真实再现世界上各种新式武器和装备也正是这款游戏的最大特色。从轻巧实用的MP5SD、UZI到火力压制用的M16A2、AK47和MINIMI轻机枪，从近身作战的Glock17军用手枪到攻击距离1000米以上的Dragunov狙击步枪，从杀人于无声的匕首到LAW80反装甲火箭弹，玩家都会在游戏中接触到，哪个顺手您就随便挑吧。

异域惊魂曲(中文版)

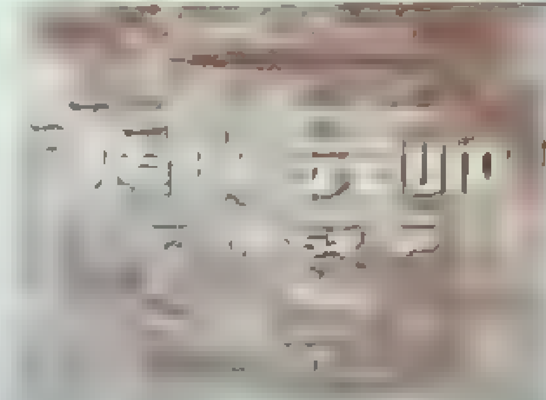


游戏类型 角色扮演
出品公司 Interplay/Blackisle
上市代理 新天地
系统要求 P166/32MB
游戏容量 4 CD
参考价格 ¥98

1997年Black Isle的《异尘余生》勇夺当年的最佳角色扮演游戏奖,1998年其旗下的《博德之门》又获得该年度最佳角色扮演游戏奖。到了1999年,各个方面都再上一个台阶的《异域惊魂曲》又一次登上了该年度最佳角色扮演游戏的宝座。由此可见,《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。

这是一款标准的基于TSR的《龙与地下城》系列的角色扮演游戏,它那神秘的世界、宏伟的场景、华丽的效果画面、变幻莫测的游戏主线、引人入胜的故事情节、创意非凡的物品和NPC设定,无不代表了未来美式角色扮演游戏的发展方向。相信当你进入到这个游戏中时,当你为解开游戏主角的不死之谜而不断探索时,你会情不自禁地将自己融入这个魔幻的世界中去。

装甲元帅Ⅲ苏德战争(中文版)



游戏类型 [illegible]
出品公司 SSI
上市代理 [illegible]
系统要求 PⅡ233/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥48

这款游戏描述了二次世界大战期间发生在苏联与德国之间的激战,几乎涵盖了从1941年开始到1944年之间发生在这片土地上的所有战役,其中包括著名的莫斯科保卫战、冬季大反攻等等。在游戏里,玩家可以选择苏德两国共四位著名将领进行战斗,他们分别是苏联的朱可夫(Zhukov)和Konev,德国的Manstein和古德里安(Guderian)。游戏使用了与《装甲元帅3D》相同的3D图形引擎,战斗是在一个可充分旋转的3D地图上进行的,不过地图的缩放有明显不足之处,玩家既不能将地图缩小到能观看到整个地图,也不能放大到足够观看坦克的全部细节。

战争启示录



游戏类型 即时策略
出品公司 Ubi Soft
上市代理 [illegible]
系统要求 PⅡ233/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥48

在未来,由于连年的战争,世界已完全变得动荡不安了。于是一些小国家纷纷联合起来,希望通过自身力量的壮大而获得和平,从此诞生了两大对立的集团,一方是坚持捍卫全球和平的ICP,而另一方则是完全为了金钱而行动的GHOST。

在这款游戏当中,玩家既可以扮演ICP的角色,也可以作为GHOST的一员来完成任务。游戏战役部分一共有16关,另外还有2个隐藏关,玩家可以实际操控多达65种不同的单位来完成任务,而且游戏将支持最多20人同时在线联网对战。全3D场景表现,图像绚丽。

特勤机甲队Ⅳ



游戏类型 策略
出品公司 日本工画堂
上市代理 鑫合互动
系统要求 P133/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥38

相信大家对《特勤机甲队Ⅳ》的内容都比较熟悉了吧,它在前作的基础上增加了全新战斗系统,共有六种新型武器可供选择。游戏中,编队队员可以根据表现有所晋升,最高职位为小队长。战斗为半实时制,可依据战斗状况分别对小队作出集体指令或对某个个体发出专指命令,战斗小队的队形还可以自由组合,可玩性较强。

国家之间的勾心斗角与相互侵占永远是游戏不变的话题,但是《特勤机甲Ⅳ》中的战士却是27位漂亮MM,战争中夹杂着一丝柔情,这一点为游戏增色不少。其实这正是工画堂游戏的一贯作风,背景画面精致细腻,日本卡通风格的人物造型活泼可爱,加上方便的操作系统,难怪会有那么多玩家喜欢该系列游戏。

半条命:反恐精英



游戏类型 第一人称射击
出品公司 Sierra/Valve Software
上市代理 奥美电子
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 待定

这是一款出色的融合了团队合作模式、小队战术模拟等诸多特点的第一人称射击游戏。同前作《军团要塞》一样,《反恐精英》中的多人模式仍然设置了两支相互对抗的队伍,不过游戏的目的性更强了一些,玩家将有机会扮演英勇无畏的执法先锋——反恐怖突击队中的一员,如果你够狠、够坏,也可以扮演十恶不赦的恐怖分子,过一过武装暴徒的刺激生活。

游戏采用的是《半条命》的引擎,因此光影效果、画面细节、音乐音效也就无需再做介绍。《反恐精英》与奥美电子此前代理的《霹雳小组》系列颇为相似,但还是有本质上的差别:玩家在《霹雳小组》中面对的只是由电脑AI控制的匪徒,而在《反恐精英》中面对的则是同样由真人扮演的敌人,刺激程度可想而知,难怪这个游戏现今如此火爆!

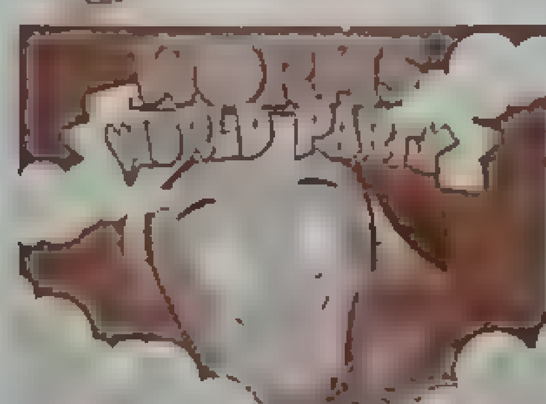
零时代(中文版)



游戏类型 角色扮演
出品公司 ESOFTNET
上市代理 西山居
系统要求 P233/64MB
游戏容量 2 CD
参考价格 ¥58

这是一款科幻色彩很浓的角色扮演游戏,改编自韩国著名科幻小说及其漫画,其中既有动人、伤感的爱情故事,也有华丽逼真的打斗场面。故事围绕一群普通的学生而展开,主角们将在过去、现在和未来之间穿梭,玩家将有机会体会不同时代中不同的韩国文化,而玩家所做的每一件事都会影响整个故事主线的发展。游戏的画面类似于《心跳回忆》那种日式唯美风格,可以见到很多漂亮MM和帅哥;在仿真的战斗系统中,各种技巧可以混合使用,使得独特的搏斗技巧得以逼真的展现,战斗画面十分华丽。

百战天虫:世界大战(中文版)



游戏类型 回合制策略
出品公司 Virgin
上市代理 天人互动
系统要求 P200/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥50

《百战天虫》系列以其不同于传统欧美游戏的清新亮丽画风、生动诙谐的角色设定、独树一帜的游戏类型一直在全球玩家心目中占据着重要的位置,该系列的最新作品——《百战天虫:世界大战》将再次刮起一阵虫虫旋风。

新作全面继承了前作的优点并在很多方面进行了改进和强化:不仅拥有大量制作精美的对战地图,玩家还可以通过调整多种参数制作出自己的地图;大量不同风格的音乐和音效,适合不同玩家的口味;大幅增强的网络对战功能,最多支持18人同时对战;可以对游戏中的所有参数进行微调,如武器威力、弹药数量、角色动作等;资料翔实的《百战天虫》百科全书;支持640*480到1024*768三种分辨率。

欧洲超级联赛

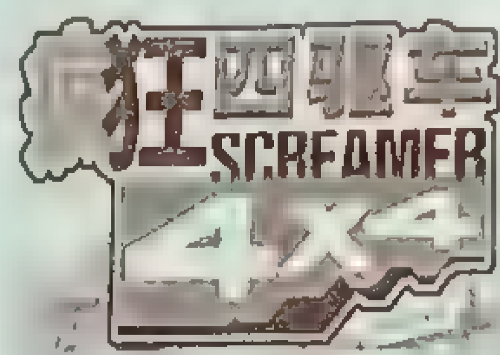


游戏类型 运动
出品公司 Virgin
上市代理 天人互动
系统要求 PⅡ300/64MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥50

欧洲冠军杯激战正酣,由于时间关系,很多朋友无法及时感受到欧洲最高级别足球赛事的魅力。不过现在,各位玩家可以安坐家中,在电脑游戏中指挥自己心爱的超级球队了。

与其他足球游戏不同,《欧洲超级联赛》提供了两种完全不同的游戏模式,即动作模式(Arcade)和拟真模式(Simulation)。在这两种模式中,玩家控制的球员会使用不同的动作、技巧、力度进行比赛,每位玩家都可以找到适合自己的控制模式。游戏中共包括AC米兰、尤文图斯、皇家马德里、拜仁慕尼黑等16支欧洲顶级球队以及最新的球员和球队资料,所有资料都是由各个俱乐部直接授权的。

疯狂四驱车



- 游戏类型 赛车
- 出品公司 Virgin
- 上市代理 天人互动
- 系统要求 P Ⅱ233/32MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥50

最近以越野竞技为主的赛车游戏真是不少，《疯狂四驱车》便是其中比较出色的一款。说《疯狂四驱车》出色，并不是指它那精细的画面和良好的引擎，而是与其他同类游戏相比，它真实地模拟了驾驶过程中可能会出现的种种情况，故而对玩家控制赛车的技能要求很高。在单人模式中，游戏为玩家提供了自由赛、冠军赛以及寻路赛等多种车赛模式，而在多人模式中更是别出心裁地设计了类似于第一人称射击游戏中占山为王、抢夺控制点的模式，玩家可以在这些模式中充分体会到多人越野大赛的乐趣

千年战争



- 游戏类型 图形 MUD
- 出品公司 HQ/Esofnet
- 上市代理 西山居
- 系统要求 P166/32MB
- 游戏容量 2 CD
- 参考价格 ¥58

《千年战争》是一款以高句丽、百济、新罗三国的全盛时期为背景制作的即时策略游戏。在游戏里的三国中，高句丽的机动性最强，百济的重型武器最厉害，而新罗的魔法最精彩，每个国家各有特色，玩家可以任选其一进行游戏。在《千年战争》中，自然环境对战略有着重大影响，因为有白天和黑夜，所以就有视野的变化。如果下雨，就会涨水，地形就会起变化，如果玩家能够熟练运用这些因素，在战略上就会取得极大的成功。

通过因特网或局域网，最多支持 8 位玩家联线对战，特别的是游戏还提供一种类似于 battle. net 的 HQ. NET 免费服务。

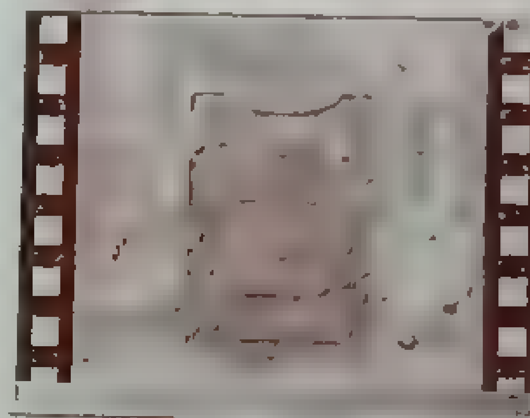
碰碰 i 世代



- 游戏类型 图形 MUD
- 出品公司 三星[illegible]
- 上市代理 待定
- 系统要求 P Ⅱ233/16MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥28

网络游戏《碰碰 i 世代》是一个巨大的现代模拟社区，来这里倾情演绎你的故事吧。你可以通过辛勤的劳动赚钱，成为游戏中的富翁；你可以用真诚去结识志同道合的朋友，与他们倾心交谈，共度美好时光；你可以随意地打扮自己，改变发型和穿着，施展魅力去赢得心上人，与他（她）在游戏的教堂中举行盛大的婚礼；当你成为一个优秀的玩家之后，还可以建立自己的俱乐部，组织各种在线活动，成为一方领袖；如果你想使形象变得更 COOL 一些，可以参加环保等公益活动，经验值就会上涨，到达一定级别后，就可以为自己装备滑板、眼镜、帽子等高级别装饰品了，一个新潮和充满活力的你会让其他玩家羡慕不已……在这样一个广阔的游戏世界中，任何玩家都能找到自己理想中的位置，演绎出属于自己的一段网络青春活剧。

非常男女



- 游戏类型 图形 MUD
- 出品公司 腾飛工作室
- 上市代理 金智塔
- 系统要求 P Ⅱ233/32MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥28

经过两个月的测试，《非常男女》本月底将正式推出。在 3 月推出的测试版中，仅提供了一个以图形为主的聊天室功能，主要包括角色造型、动作模板、表情符号、服装更换与自由染色 5 大部分。游戏中提供的大部分场景基本上都可以看作是一个图形界面的聊天室，玩家可以控制自己的角色在其中进行文字化的在线聊天，同时可以即时做出各种动作与表情造型，并更换服装与发型颜色，从而塑造出一个独特个性的自己

正式版中将增加不少新的元素，比如在新的职业系统中，玩家就可以动态申请工作，而且人物方面也增加了四项属性：魅力、健康、知力和感性。此外还增加了游戏中的电影院播放舞台剧的功能，玩家能够自编自导。

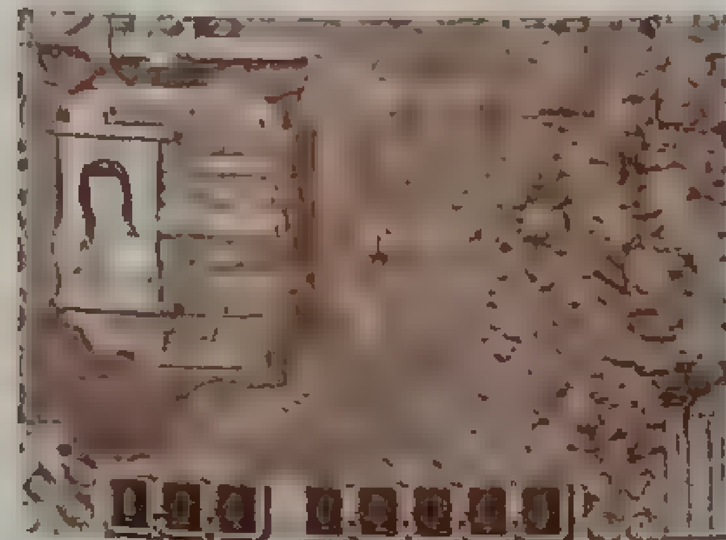


- 游戏类型 角色扮演[RP]
- 制作公司 西山居
- 国内代理 金山公司
- 语言版本 简体中文
- 上市时间 2001 年 6 月
- 期待程度 ★★★★

文/Hapiii　编辑/石子

提起西山居，国内玩家一定会有肃然起敬的感觉，这个隶属金山公司的游戏制作组始终稳扎稳打，兢兢业业地努力制作着优秀的国产游戏，例如大陆首款中文 RPG《剑侠情缘》，以及口碑很好的爱国主义题材游戏《地雷战》、《决战朝鲜》等等，虽赶不上国外顶级的制作水平，但国内玩家还是认可的。特别是去年推出的《剑侠情缘 Ⅱ》，其制作水平及销售业绩都有很大的提高，因而也使即将问世的《剑侠情缘外传：月影传说》理所当然地成为人们关注的焦点。

“武林恩怨”始终是国产 RPG 最喜欢的命题，承袭前作故事风格的《剑侠外传》自然也不能免俗。多少江湖中人为了登上武林至尊的宝座，殚尽心智。对他们来说，这“第一”的头衔甚至比感情和生命还重要。多年前，武林中最负盛名的两人杨熙烈和上官飞龙，就为争夺这“天下第一”的名号而在青芦山凌绝峰上打得两败俱伤。临死前，杨熙烈仍念念不忘要儿子杨影枫当上“武林老大”。转眼十年过去了，杨家和上官家的孩子都已长大



成人。杨影枫为完成父亲遗愿，踏上了成为天下第一的漫漫江湖路；上官月眉则潜心习武，为报父仇而费尽心思……传说江湖中有一本绝世武功秘籍《武道德经》，武林人士均为得到它而费尽心机，甚至妄送性命，但是从没有人真正见过这本秘籍。于是，随着恩恩怨怨的解开，杨影枫与月眉儿也被淹没在这场阴暗凶险的武林纷争之中。

无所求的境界很难望及，在名利和情义面前，该如何抉择？《剑侠外传》中并没有明确的答案。游戏主角杨影枫并非是满口仁义道德的“君子”，幼年的惨痛经历在他的性格中埋下了危险的种子。游戏中的各种事件超过 100 个，众多支线及隐藏情节使潜伏的人性在这里得到了完整体现，名利的诱惑、情缘的纠葛、朋友的忠义，玩家的每个选择，都会影响游戏的进程，玩家的喜好，将直接影响杨影枫的个性和情感发展，甚至会决定他最终的命运。

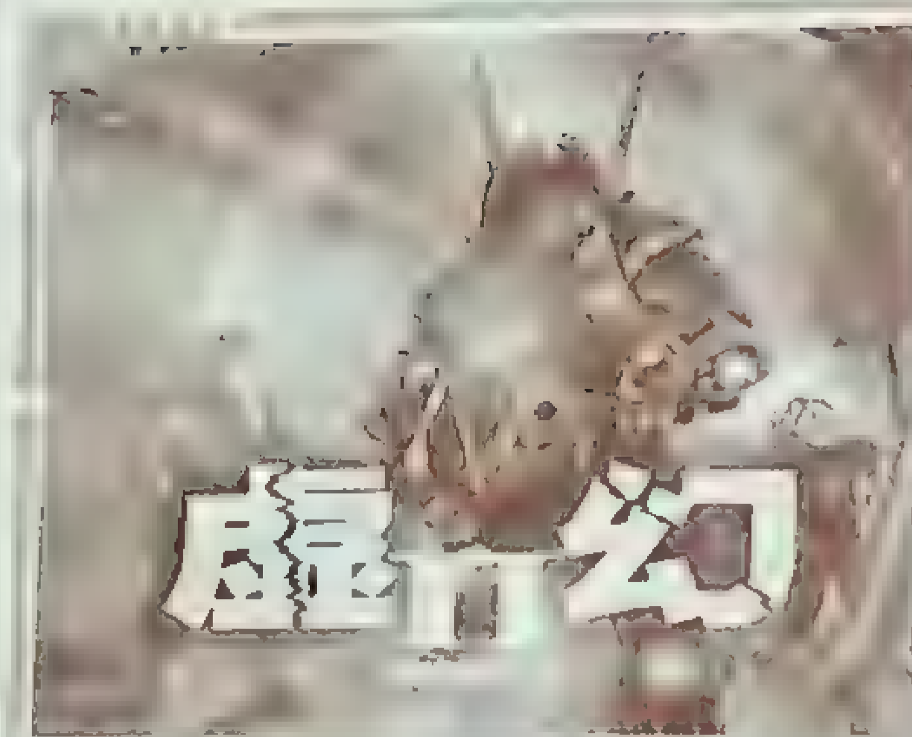
西山居动用了超过 20 个专业美工的“豪华”阵容，将《剑侠外传》的游戏场景、人物、界面以及过场动画等等，在《剑侠 Ⅱ》的 2D 场景基础上，做了进一步的 3D 渲染，使游戏画面更加细致而趋于真实。新增了 5 种交谈时的人物表情及多种装备和武器；颇具民族特色的建筑，使不同地域之间的差异更加显著。《剑侠外传》保留了《剑侠 Ⅱ》中操作简捷的优点，战斗仍旧在地图上直接展开，新加入的“计时系统”将决定主角能否在限定时间内完成某些特殊任务。游戏中有一些带有特殊攻击能力的隐藏装备，只有在完成了这些特殊任务或引发特殊事件后才能得到。游戏中的武功都具有针对性，不同武功针对不同属性的敌人，同时，不同属性的道具之间也会相辅相克，合理地使用它们将是胜利的关键。另外，武功也有正邪之分，将影响到主角潜在的正邪倾向，从而限制可学习的武功种类。

《剑侠情缘》的音乐可能比游戏更广为人知，在不久前推出的中国首张游戏音乐 CD 中，便收录了《剑侠情缘》系列的



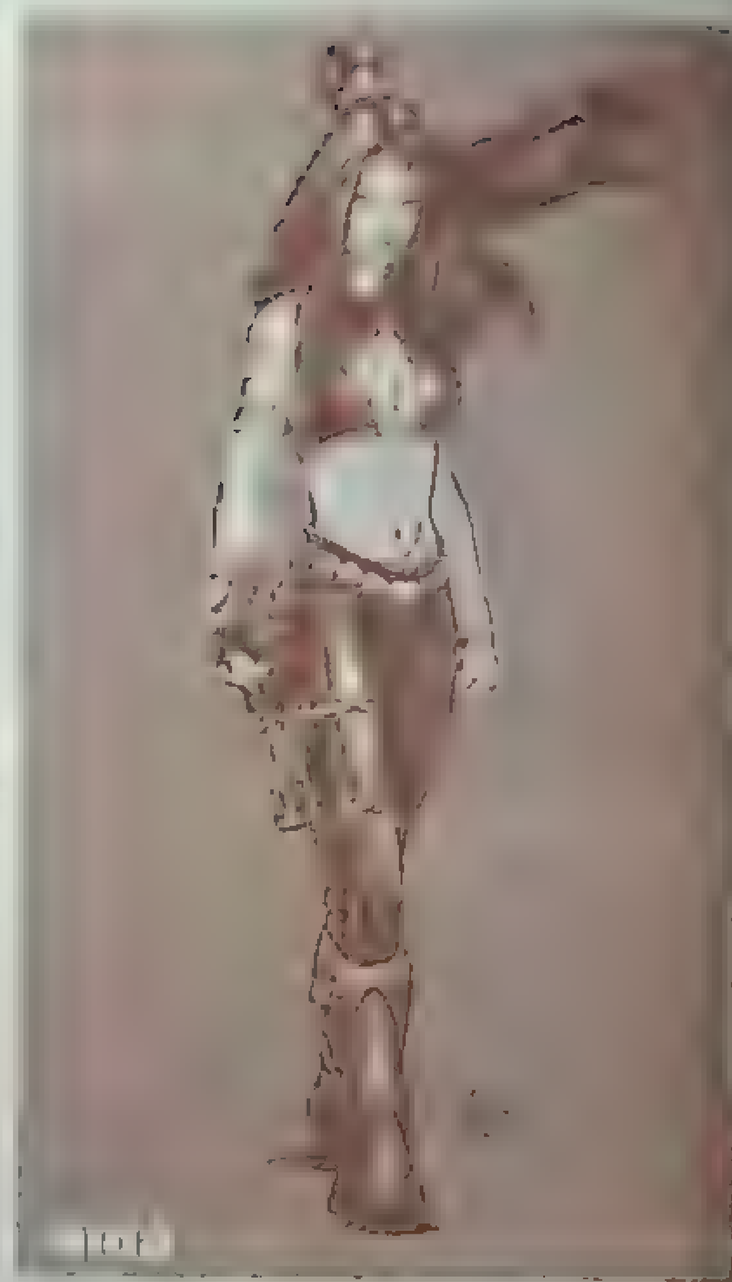
所有音乐作品。此次，《剑侠外传》的配乐在沿袭以往曲风的基础上，又大胆融入了 POP 等流行元素，既闻得丝竹声声，又不失流行特色。据悉，西山居正在考虑邀请天后级的女歌手来演唱本作的主题曲，烘托气氛。

游戏的最大悬念就是多结局，记得玩《剑侠情缘》时，为了看到每一个结局，笔者反复读取后期进度，一遍遍重复着已经烂熟于胸的游戏内容，“玩”得不亦乐乎。而在《剑侠情缘 Ⅱ》中却取消了多结局的设计，实在遗憾。此次，《剑侠外传》又恢复了多结局的设定，三种或悲或喜的结局，等待着玩家去体验。■



Unreal 2
[AC]
Legend Entertainment
2002
★★★★

文/Norns & 5NT 编辑 石子



当初 Epic 和 Digital 合作开发《虚幻》时，可能对这个有“硬件杀手”之称的游戏没抱什么奢望，毕竟以当时的硬件水平，能满足如此高的游戏配置的玩家实在寥寥无几。不过，时至今日，硬件业的飞速发展也使《虚幻》有了一展拳脚的空间，1999 年由 Epic 独立制作的《虚幻锦标赛》(Unreal Tournament) 其市场反响丝毫超越了同年问世的《雷神之锤 III 竞技场》(Quake 3: Arena)，大有与 id 分庭抗理之势。然而，正当 Epic 准备乘胜追击时，其代理公司 GT Interactive 却突遭变故，连带《虚幻 II》的开发权和公司一起被 Infogrames 收入囊中。于是，开发《虚幻 II》的工作，便落在了 Infogrames 下属的 Legend 公司头上。

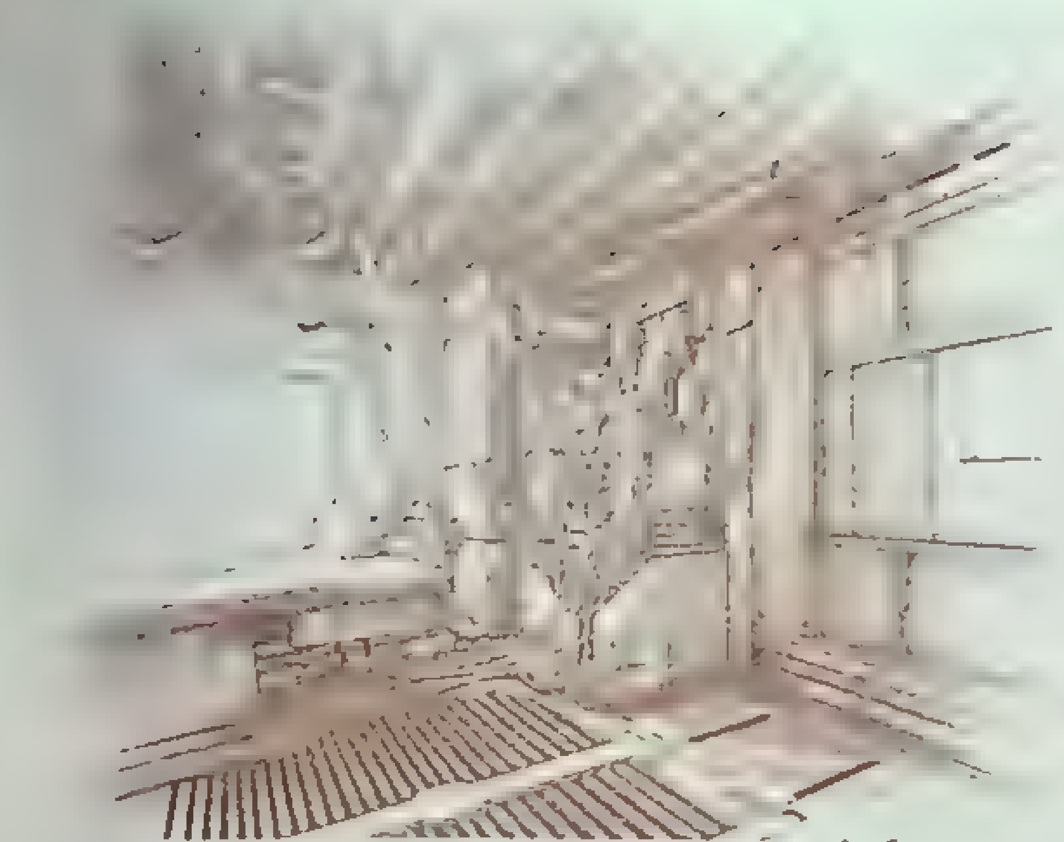
其实，Legend 与 Epic 是有多年合作经验的好伙伴，他们曾共同完成了多部游戏大作，改编自同名畅销小说的冒险游戏《时空之轮》(Wheel of Time) 就是其中之一。现在，这对黄金搭档又再次携手，Epic 负责进一步完善“虚幻”的 3D 引擎，Legend 则专注于《虚幻 II》的具体游戏内容的设计工作



《虚幻 II》在故事情节上与前作的关系不大，唯一的联系只是借鉴了前作中的敌人形象。游戏中，玩家将扮演一位人类殖民地边境上孤独的执法者，驾驶 50 年前就该退役的阿特兰提斯 (Atlantis) 号巡逻飞船，每天巡视着这片茫茫星系，以确保那些在不毛之地上进行着开拓计划的人类定居者的安全。简单地说，玩家的职位相当于西部片里常见的郡长，只是背景移到了 24 世纪而已。游戏在一个风和日丽的宁静日子里拉开了序幕，玩家在巡视中无意间发现了一个大秘密，原来这个星域里的 7 颗行星正是 7 件上古神器的藏匿地。这个消息的泄露，使世界转眼陷入了 5 个不同派别的外星人军团和人类雇佣军团的大混战中，似乎整个宇宙中的所有智慧生物都想得到这 7 件神器。在战斗开始后不久，我们的主角就决定亲自出马前往夺宝，免得战况复杂化之后宝物落入别人之手。整个《虚幻 II》的单人战役模式里，玩家的最终目标就是从一颗星球杀向另一颗星球，集齐这 7 件神器，并揭开其中隐藏的奥秘

除了玩家之外，飞船上还有另外 3 名成员——负责驾驶飞船的领航员 Ne'ban、机械维修工程师 Isaak 以及一位漂亮 MM，飞船情报官兼参谋长 Aida。他们都将对玩家的冒险产生影响。其中最重要的人物就是 Aida，她更象是飞船的指挥官，因为游戏中的所有任务都是由她下达的，而任务的背景资料、完成任务应采用的方式也都由她提供，因此与她保持密切关系，将对完成任务有很大帮助

《虚幻 II》的单人模式分为 13 个任务共 26 关，包括基地防御、解救人质、保护居民和偷袭敌人的指挥中心等。游戏中的敌人可谓千奇百怪，如身体悬浮在空中象螃蟹一样的 shian 武士，以及前作中的怪物



首领 Skaarj，如前所述，他是唯一一个从前作中继承过来的角色，其余的生物和主要角色都是全新的。为了完成任务，玩家必须穿梭于茂密的热带丛林、流淌着熔岩的火山、神秘的外星人遗迹、庞大的地下工厂和星际飞船之间，所有这些场景都有着各自不同的特点，不会令人有雷同的感觉。

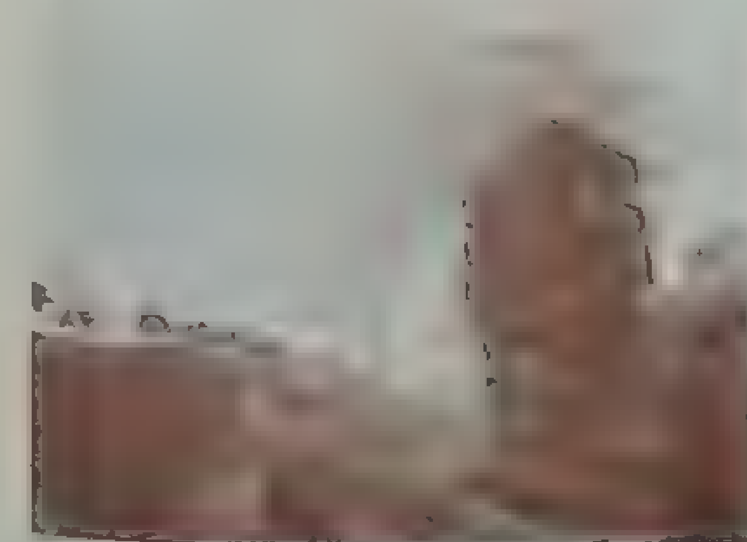
动作游戏的诱人之处就是无限自由的战斗空间，以及使用那些威力强大的武器装备时得到的快感。因此，武器系统的好坏将直接影响游戏的可玩性。《虚幻 II》的武器库中除了传统的阻击步枪、机枪、火箭筒、榴弹发射器等枪械外，还有许多奇特的武器，最有趣的要数水蛭枪了 (Leech Gun)，它发射出的水蛭会吸附在敌人身上慢慢吮吸他的生命，使其痛苦地死去；另外一种有趣的武器是 Takkra，它会发射出雄蜂 (drones) 攻击对手，与《半条命》(Half－Life) 中的蜜蜂手套 (Hive Hand) 有些相似，但 Takkra 的功能更为强大，除了攻击对手以外，发射出的雄蜂还会形成一道屏障保护玩家不受伤害。如果还嫌不过瘾的话，也可以试试威力强大的多功能火焰喷射器，它可以发射 5 种不同的弹药，其中包括燃烧弹、破甲弹、毒气弹、电磁脉冲和停滞弹（可以将时间暂停，然后慢慢地折磨敌人）

与《虚幻锦标赛》不同，《虚幻 II》是款以剧情为重的主视角射击 (FPS) 游戏。不过 FPS 的亮点却并不在单人战役上，而是在激烈的多人模式里。据悉，《虚幻 II》的所有任务场景都可以用于多人模式中，包括团队模式、死亡竞赛、夺旗模式，以及一个全新的多人游戏模式——“为草皮而战”(battle for turf)，此模式形式上与《星际争霸》类似，两者的区别仅在游戏视角上。此模式提供了 3 方势力，他们的力量大小、火力配备和防御力都不尽相同，但总体实力还是比较均衡的，玩家可以选择担当其中任何一方加入战斗。修建工事、构筑火力网、创造机器人协助作战，由于机器人种类繁多、各有特长，因此战斗后期很有可能会出现双方各率一队机器人展开大混战的局面



其实在《虚幻 II》中改进最大的还是游戏的图形引擎，Epic 对原来的“虚幻”引擎作了全面改进，增加了许多最新的 3D 效果。角色模型的多边形数量比前作增加了 10 倍，新的骨骼动画系统使人物造型更加细腻逼真，动作也更复杂而流畅，甚至连角色面部细微的表情也是清晰可辨的，这在目前的 FPS 游戏中并不多见。尤为引人注目的是，新的环境系统使用的多边形数量将是《虚幻》的 100 倍！当然，要想得到更高质量的画面表现，玩家也必须付出一定的代价，硬件配置上也要够高才行（但愿《虚幻 II》不要成为另一个硬件杀手）

根据 Legend 的发行计划，《虚幻 II》将于 2002 年第一季度上市，Legend 希望《虚幻 II》能成为继《刺杀希特勒》(Wolfenstein)、《毁灭战士》(Doom) 和《毁灭公爵》(Duke) 之后又一款里程碑式的巨作，笔者也衷心希望 Legend 能获得成功。■







太阁立志传Ⅳ

[ST]
KOEI
2001
★★★★

文/浪子韩柏　编辑/石子

在光荣公司(KOEI)出品的日本战国系列游戏中，除了历史悠久的《信长之野望》系列外，以人物成长奋斗历程为线索，综合RPG、SLG要素的策略游戏《太阁立志传》系列，也是KOEI闻名已久的经典之作。刚于3月初问世的《信长之野望：岚世纪》，因游戏内容改动过大而受到一些玩家的批评，因此，预计夏天上市的《太阁立志传Ⅳ》，便成为了“光荣迷”们关注的焦点。比较《岚世纪》的大胆革新，《太阁Ⅳ》显得要谨慎得多，只是对前作中的不足进行了弥补，当然游戏也有许多独特的方面。

独特的职业模式

《太阁Ⅳ》引入了“职业”的概念，玩家可选择以浪人、商人或忍者的身份进入游戏，不同的职业将有完全不同的人生旅程和奋斗方向。当然玩家也可以随时改变决定，中途转职，令整个“人生”发生天翻地覆的变化。

如果选择浪人，不用说也知道了，一切就象前作那样，没什么希奇。

若是选择忍者，玩家就要先在忍者的道场里不断修炼，然后接受委托，执行刺探军情、搞暗杀、破坏等各种任务，完成后便会得到委托者的赏金。随着对忍术的不断修炼，忍者的地位可以得到提升，从“下忍”到“上忍”，所接受的任务种类和报酬也将随之增加。玩家可以用赚来的钱修建新的隐居别墅、道场以及更优良的设施，学习新的技能，不断提高自己的能力和地位。相信酷爱PK的玩家一定会把忍者作为首选职业！

选择商人的话，就要先拜师学艺。日本各地有许多町，町里的商业组织称为“座”，玩家可往来此间进行特产品的买卖，也可以找“座”里的师父求教买卖的技巧，并完成师父交托的任务。随着自己商业才能的增加，玩家的身份等级将从“手代”到“番头”逐渐上升，最后便可以独立开店了。开店后，就能独立的买卖各地货物以及各种宝物，不断积累资金和自己的实力，最后成为大名的御用商人，还可以



左右大名的方针！相信很多玩家都会对日本战国时期的商人生活倍感兴趣的。

战国群雄传

“太阁”系列本来是以秀吉为主的“角色扮演+策略”游戏，毕竟太阁指的就是秀吉。所以前三作中能扮演的知名人物，除了秀吉之外只有2、3人而已。玩家公认为经典的《太阁Ⅱ》，也只是加入了新登录武将系统，而无法扮演更多的人物。而在《太阁Ⅳ》中，可扮演的角色范围扩大到了几乎全部日本战国人物身上！人数将有600位之多！！简直爽呆了！！这次的扩容，并非是随便多加几个人名就了事，光荣公司保证，除了出世、改名等通用事件外，一些比较出名的武将都有自己独特的剧情发展。游戏中设置了各式各样丰富的事件，如本能寺之变、丰臣秀吉改名、明智光秀反乱等等，独立事件大约有1000件左右，一个真实的日本战国世界将随之展现在玩家面前！(哈哈，《太阁立志传》简直变成《战国群雄传》了！)当然，玩家首先还是须用初始武将——木下，进行游戏。游戏过程中，玩家将陆续得到某些人物的“主人公”卡，之后便可选择扮演此人，重新开始游戏了。这就是光荣公司在本作中推出的“角色收集系统”。因为角色的不同，得到卡片的方法也不尽相同，一些战国名人的“主人公卡”不是轻易能够得到的，与该人物保持良好关系是首要条件，当然还要满足其他附加条件。

卡片大作战

《太阁Ⅳ》是光荣公司第一个全面导入卡片系统的游戏，处理好各种卡片之间的平衡关系将直接决定游戏的成败。本作的卡片系统一共分为7大类，共700多种！它们分别为：“主人公”卡，如上所述，这是能否扮演某个人物的关键；“称号”卡，即是人物所获得的头衔，拥有好的称号卡，就可以快速提高声望，从而得到其他人的重视；“个人战”卡，主要用于与人单挑，好的个人战卡允许人物在单挑时使用超级必杀技，因此也是制胜的法宝；“合战”卡，属于战术类卡片，其中包括火攻、夹击、突袭、落石等等，及时和有效地使用合战卡，对战争胜败是相当奏效的；“技能”卡，是针对武将的个人技能的特殊卡片，可以发挥巨大的技能效果，如“增筑”，可以在短时间内完成筑城任务；“名所”卡，即是代表各地“名胜”的卡片，使用效果目前不详。

由此可见，武将单挑和全面战争的胜败，将直接取决于机灵的头脑和良好的出牌时机。攻击、突击只是最基本的合战卡片，而在游戏中得到的“燕返”或“啄木鸟战法”之类的特殊战术卡片才是制胜的关键。卡片系统还将根据双方发出的卡片强弱来决定由谁掌握攻击的主动权，因此，只有尽可能多地收集特殊战术卡片，才能将初次损害控制在最小的限度，并且出奇制胜。



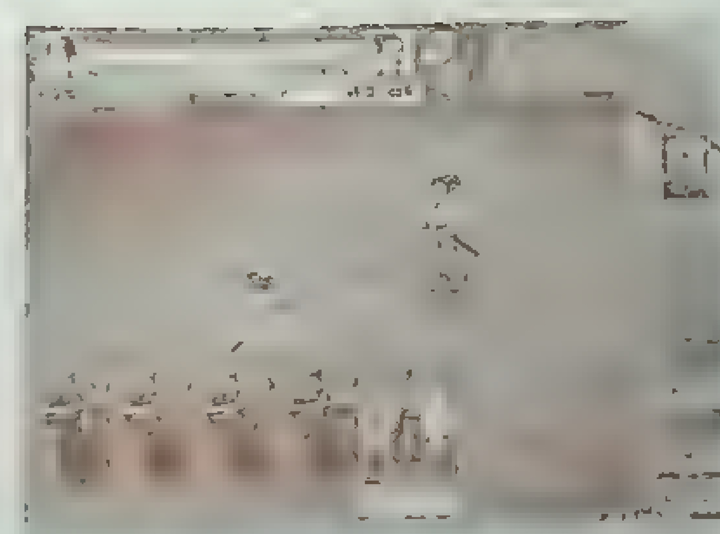


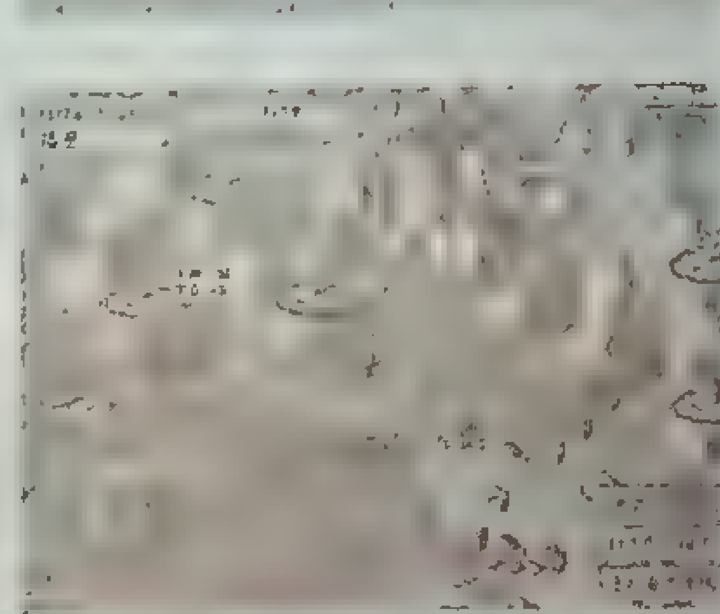
人物能力设置

针对二代中被玩家骂得体无完肤的人物设置(特别是固定的能力值)，光荣公司接受了玩家的建议，在新作中回到了《太阁Ⅱ》的道路上来。《太阁Ⅳ》中人物的基本能力分为：统率、武力、内政、外交、魅力等等，都可以通过锻炼来得到提升。人物的技能在新作中也有大幅增加，一共分为16种技能：足轻、骑马、铁炮、水军(哇哈哈，终于可以打海战了！)、弓术、剑术、军学、忍术、筑城、开垦、矿山(难道可以挖金子？)、算术、礼法、辩舌、茶道、医术(游戏中也会出现施药院全宗那样的药师吗？)。

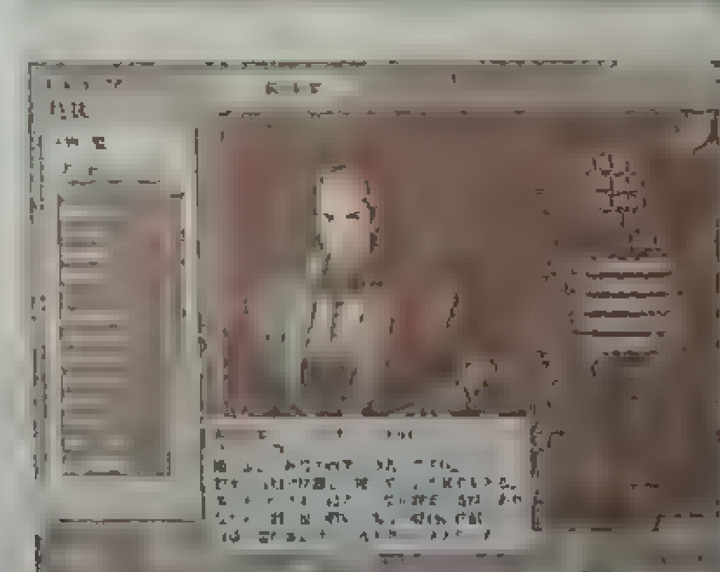
“太阁”系列中武将技能的锻炼和培养，一直是玩家最喜欢的要素之一，因为它包含了RPG的精髓。而在本作中，提升能力和锻炼技能都要到散布在各地的会所里学习，如茶室、寺院、忍者屋等等。而且在修炼的过程中，还可以得到忍术、军学这样的“技能卡片”，以及各地“名所”的卡片和表示角色适当身份的“称号”卡。获得卡片的办法是进行一些对应的小游戏，如“辩舌”(一个关于日语语法的小游戏)、“开垦”(一个有时间限制的填图游戏)、“剑术”(使用卡片来模拟作战的游戏)等等。

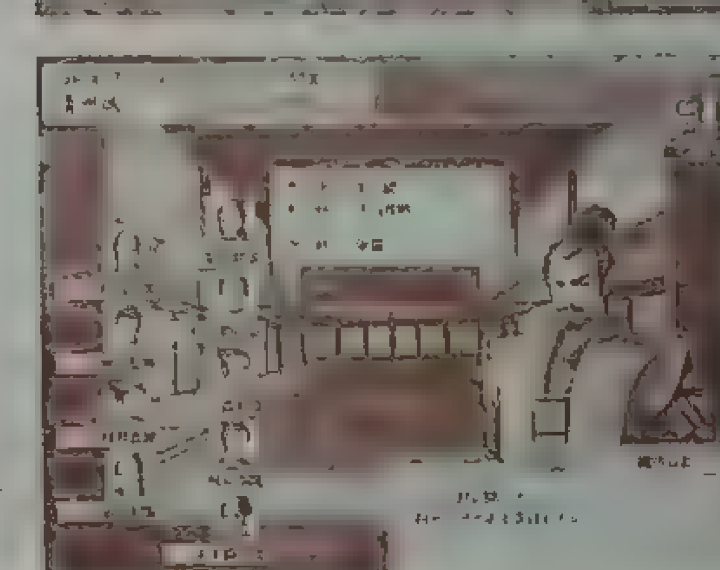
从发布的游戏图片上我们也可以看到光荣公司的制作水平的确非同凡想，游戏画面非常精美，特别是那张游戏全地图，非常细致传神，令笔者赞叹不已。毫无疑问，《太阁Ⅳ》将肯定超越前作，能提升到什么水平，游戏问世前还无法判定，但是喜欢日本战国游戏的玩家们都将翘首以盼它的发售。■











流星时空



Tomb Raider Next Generation
[AC AD]
Core Design
2002年1月
★★★★

文 大漠奇侠　编辑 石子

"卢浮宫，戒备森严……一名工作人员正紧盯着监视器，注意着《蒙娜丽莎》周围的动静。但是他显然忽视了身后的危险，一股迷雾从后面飘来，他软绵绵地倒在地下，后面露出了劳拉那神情略显宽慰的脸。卢浮宫外，一队宪兵正在那里巡侯，来不及思考，劳拉转身向没有设防的河边跑去，一个优雅的空翻越过围栏，消失在夜色里……"这可不是劳拉主题的悬疑小说，也不是即将上映的古墓电影，而是去年底在欧洲电脑贸易展(ECTS)上播出的一段《古墓丽影Ⅵ》的开发画面！一年前，当《古墓丽影：最后的启示》选择了那样一个意味深长的结尾之后，人们一度认为走了下坡路的"古墓丽影"系列，将以这种体面的方式退出游戏舞台。然而事实证明，Eidos是很难割舍自己的"爱女"的，2000年6月，《古墓丽影Ⅴ》和《古墓丽影Ⅵ》的制作计划又接连出台了。

如果说《古墓丽影：历代记》(五代)是对劳拉冒险史的总结的话，那《古墓丽影：下一代》(六代)便是一个崭新的起点了。除了全新的故事情节和人物设定之外，游戏引擎也完全变了个样，连开发对象也换成了PS2来唱主角，可见《下一代》(Tomb Raider Next Generation)的意味也更为深远呢。目前已确定游戏将发布PS2、XBox和PC三个版本。

至今游戏的开发工作已经秘密地进行了15个月之久，制作组打算将"金字塔事件"作为劳拉改头换面的理由。他们解释说："我们希望结束那段人们熟知的"古墓丽影"故事，以便能有一个全新的开始。这就是为什么把劳拉封锁在金字塔里的原因，它让我们不再从以往的《古墓丽影》身上继承什么。"《下一代》的故事开场，劳拉便已站在古墓外面了，死里逃生的她回到英国的住地安心静养，并检讨了自己以往的生活，认识到古墓中的冒险并不是什么了不起的事。在适应正常生活的过程中，她也有很多疑问和迷茫，甚至有时会丧失自信。劳拉的这种与以前完全不同的生活方式，预示着她将有一段崭新的冒险历程。而Eidos也暗示，新游戏可能不会再使用"Tomb Raider"这个标题，现在的名称只是一个过渡。



在《下一代》中，劳拉的样子比以往更加性感动人，身体已经由5000个多边形构成，比以往作品多出了10倍！除了保持优美身材外，劳拉第一次拥有了生动的五官，一颦一笑逼真人微。而在装束上，也不再是什么大衣都穿着四处去冒险了，新游戏中劳拉将会拥有2套以上不同的装束，甚至有时会戴上一副太阳镜！新作中最显著的变化是，玩家不会只看到劳拉一个人的身影，虽然Eidos暂时没有开发多人模式的打算，但是新人物的登场却是毫无疑问的，而且很可能在某些特定关卡中，会由他们代替劳拉来完成任务。

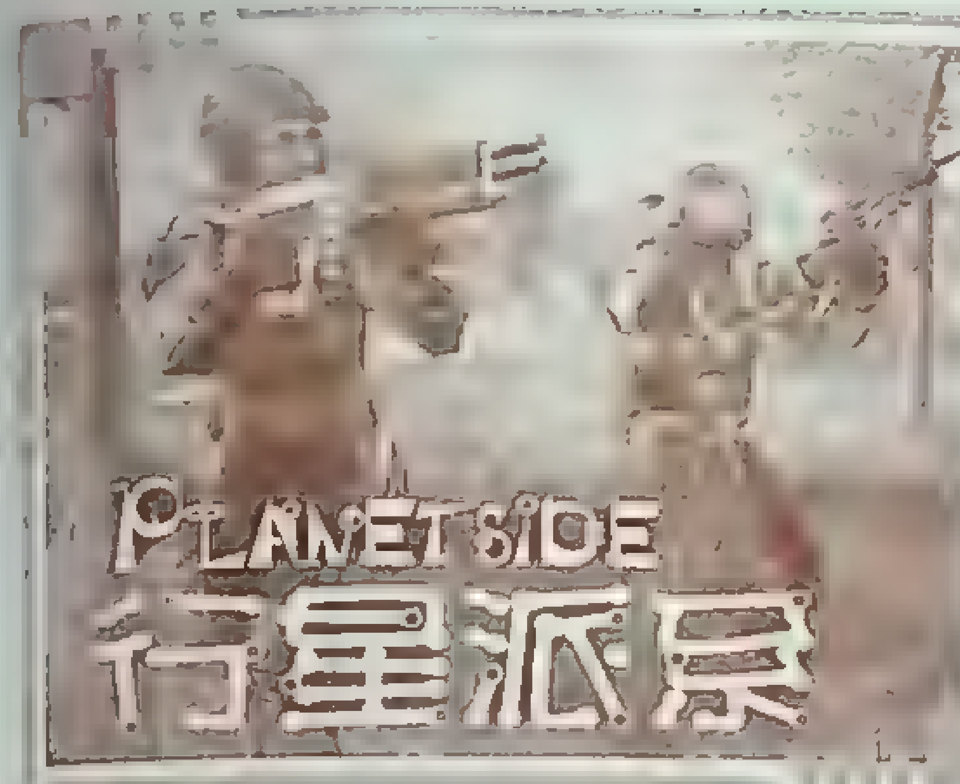
令人吃惊的是，Eidos计划在新游戏中加入轻度的RPG元素。在属性发展方面，允许玩家把劳拉培养成自己喜欢的类型。



制作组称："我们在玩家与劳拉、劳拉与任务以及劳拉的实际能力和行动之间，建立了有力的联系。这意味着由不同玩家操纵的劳拉会有很大的不同。你怎样玩游戏，怎样照顾和控制劳拉，都将决定她的性格、行为及思维方式。"

单人游戏的弱点是，玩家很容易在打通关之后便将游戏搁置一边。"我们不希望人们把这个游戏从头到尾玩上一遍，称赞一句就弃之不理了。"于是制作组把《古墓丽影Ⅵ》定义成了"连续剧式"。"我们把剧情分成许多章节，待新游戏问世之后，会不断添加新的冒险章节、人物设定、CG或其它单元，使玩家能够经历更多更新的冒险。"这一被称为"伊甸园计划"(Project Eden)的网络化构想，应该可以使劳拉的热度一直持续下去。

受到收购风波的影响，Eidos将《古墓丽影Ⅵ》的上市日期一拖再拖，不过好事多磨，我们有理由相信未来的劳拉会有更加远大的前程。■



游戏名称 Planetside
游戏类型 在线动作[AC]
制作公司 Verant Interactive
国内代理 未定
语言版本 英文
上市日期 2001年底
期待程度 ★★★★

文/木头　编辑/石子

随着互联网业的飞速发展，作为新兴游戏类型的网络游戏，也逐渐成为娱乐业的主流。众多游戏公司，争先恐后地推出了自己的网络游戏产品，力图抢占市场分额。这对刚刚凭借出色的网络RPG《永恒的使命》(EverQuest)而成名的Verant公司来说，无疑是种挑战。如何继续《永恒的使命》所取得的骄人成绩，是公司首要考虑的问题。不过，Verant的作法很是独特，他们并没有急于制作《永恒的使命》的续集，反而将精力集中在开发新的网络游戏上面来，就这样，新的网络动作游戏《行星派系》诞生了。

游戏的故事发生在遥远的未来，在外层空间几个孤零零的星球上正爆发着一场战争，主角是4个庞大的军事集团，他们为争夺行星统治权已打了很久，以至于都忘记了这场战争是何时爆发的。为了给自己的战争机器补充新鲜血液，这些军事集团都在积极招募士兵，玩家作为一名自由职业者，可以选择加入其中任何一个集团。游戏中玩家需要完成上面下达的各种作战任务，若表现出色就会得到晋升，成为集团的高层领导人。

《行星派系》的世界美丽而巨大，每台服务器(在游戏中称为"行星")最多可容纳3500名玩家，每颗行星都由几块大小不一的大陆组成，每块大陆又分成若干地区，玩家可以步行或者利用各种交通工具来往于各个地区、大陆甚至行星之间。

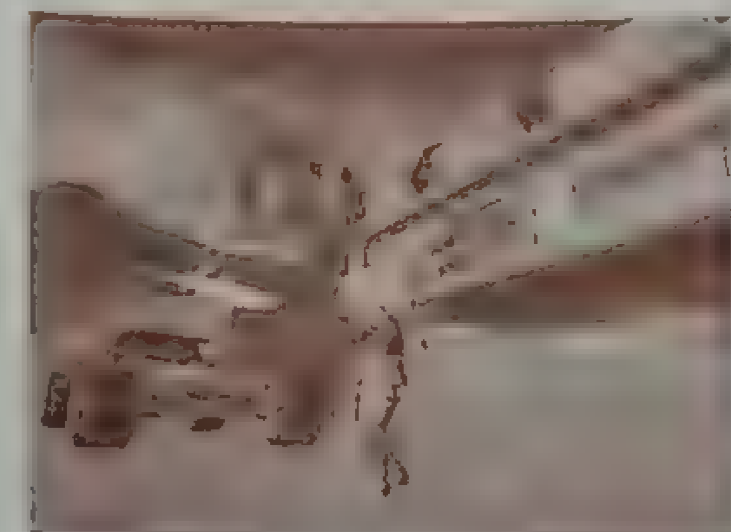
这是一个富有活力的、动态的游戏世界，这里拥有自己的编年系统，也有日夜交替和各种不同天气状态的变化，并为玩家提供了许多有趣的交流方式。玩家可以通过BBS进行武器装备的买卖，也可以在游戏中申请免费的电子邮箱，用来与其他玩家交流，而这个邮箱也是真实存在的！为了确保玩家不被垃圾邮件困扰，它还具有强大的过滤垃圾邮件功能。

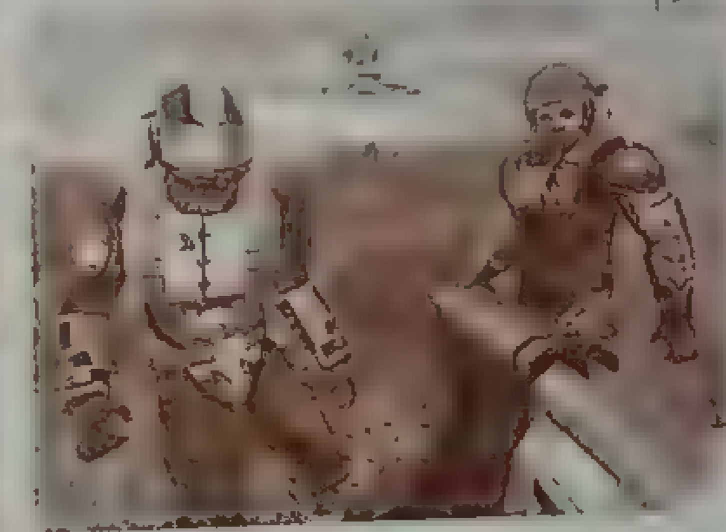
尽管Verant希望将《行星派系》制作成一款真正意义上的动作游戏，但却未能彻底摆脱RPG的惯性思维，因此《行星派系》多少带有一点RPG的烙印，这可能并不是件坏事。游戏中的4个集团并无好坏之分，他们之间的差异仅在思维方式和科学技术上，玩家可以在了解了集团的哲学观、价值观以及科技水平之后，选择适合的集团入伙。如果玩家发现该集团不适合自己，也可以选择离开。为了保持集团的稳定和团结，避免玩家频繁"转会"而引出麻烦，Verant对这种行为作了一定的限制，玩家必须完成新集团的"测试"任务后方可转会，同时还会丧失掉原有的级别。当然不加入任何集团也可以，但是白手起家的难度也是非常大的。

加入集团后，玩家将会在集团管辖区内得到一套舒适的公寓，用于恢复体力。房间里还有一台电脑，用于查询资料、领取任务或是与其他玩家交流。每项任务的报酬都非常可观，玩家可以用这笔资金来武装自己。《行星派系》的武器库里，从普通步枪、机枪到威力强大的激光枪、离子炮等等应有尽有，只要你付得起钱，就可以带它们回家。另外，游戏中还会出现几种威力极其恐怖的超级武器，不过它们的价格也都是天文数字，而且非常难找。除了武器之外，玩家还可以购买各种交通工具和作战单元，如轿车、越野车、武装吉普车、装甲车、坦克，甚至是武装直升机。为了保持玩家对游戏的兴趣，Verant计划在游戏问世后逐步添加新大陆到游戏里。夺取新的生存空间，将成为玩家最乐意接受的任务，因为它意味着更多的金钱、经验值和更高的等级。

在画面细节和真实性方面，因为网速的制约，《行星派系》比普通FPS游戏逊色不少，许多功能设定都被简化了。比如：击中敌人身体与击中头部没有本质的差异，只要使用的武器相同，得到的伤害也就一样；在濒死状态下，人物依然可以奔跑如飞，做一些高难度的动作，完全看不出有何不妥。《行星派系》的游戏引擎是由Verant重新开发的全新3D引擎，因为他们认为目前市面上没有一种现成的引擎适合这个游戏。新引擎支持任何形式的网络接入方式，即使是56KB Moden也可以得到流畅的画面效果。

Verant希望《行星派系》能成为在线动作游戏的典范，在他们看来，FPS游戏的网络化是必然的发展趋势，如果《行星派系》能获得成功，网络FPS的热潮也就离我们不远了。■







流星时空

流星时空



[illegible]	Civilization 3
[illegible]	策略[ST]
[illegible]	Firaxis
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
上市时间	未定
[illegible]	★★★★

文/木头　编辑/石子

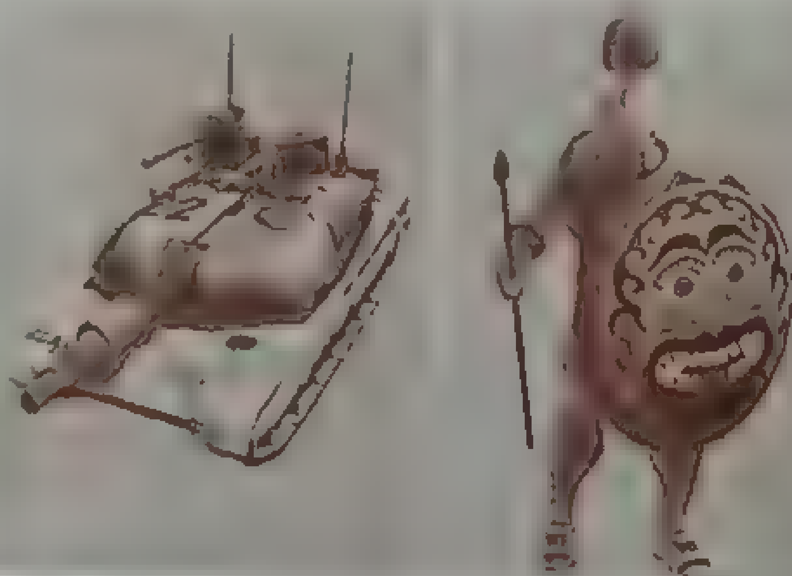
在回合制策略游戏史上，《文明II》(Civilization 2)无疑是重要的里程碑。这款交织着政治、外交、建设和征战的游戏，将回合制策略提升到了一个崭新的高度。时隔6年，席德·梅尔(Sid Meier)和他的制作组终于又将《文明III》呈现给了喜爱该系列的玩家们。

与前作一样，《文明III》的剧情也是从几千年前的石器时代开始的，玩家首先要为这些原始人解决温饱问题，发展生产力，逐渐建设一个属于自己的文明帝国。随着国力的日益强盛，玩家可以借助外交施压和军事征服等手段支配其它文明，这也是游戏的最终目标。仅从剧情上看，《文明III》与2代的差别不大，但在战争系统和外交上却有很多改进。



《文明III》最明显的改进是其战争系统。一直奉行"和平征服"的席勒·梅尔，现在也开始对军事征服感兴趣了。显然，军事征服的对抗性，对玩家来说更具吸引力，单调乏味的经济建设只会逐渐消磨掉玩家的耐心。众所周知，《文明II》的战争系统非常混乱，比如让手持长矛的步兵方阵去对付敌人的坦克兵团，就是个天大的笑话，不过，这一切在《文明III》中将得到彻底的杜绝。另外，新作对与战争有关的设定也作了必要的调整，其中改进最大的就是"区域控制规则"。在游戏中，各种单元都有一定的控制范围，这主要由单元的火力强度、射程和移动速度决定。移动速度快的单元控制范围要相对大一些，如机械化步兵的控制范围就要比普通步兵大，但这不是绝对的。单元的攻击力可以弥补其速度上的不足，如重炮单元的移动速度虽慢，但它的火力够猛，因此控制范围也非常大。在敌人的控制范围内，玩家的作战单位机动性会大打折扣，特别是那些机动性不高的单位，甚至有可能失去行动能力。

《文明III》的外交系统在深度和广度上都有所加强，制作组在保留了前代游戏谈判方式的基础上，为高级玩家增设了更深层次的谈判方式。玩家可以与对手讨论任何问题，其中包括两国政策、贸易关系、军事关系、技术交流、城市友好、居民交往、合作或针对第三国的关系等等。[illegible]扩大，将直接导致各项协议的[illegible]的是，在签定了针对第三国的协议后，玩家与该国原来签署的协议条款就有可能失去效力，并且影响两国关系。新游戏允许玩家创建本民族的英雄人物，当然他必须真实存在于历史中，并且符合年代设定。这些英雄人物包括拿破仑、林肯、伊丽莎白女王、亚历山大大帝等等，这些对历史有贡献的英雄人物，也会为玩家的"国家"带来巨大的变革。



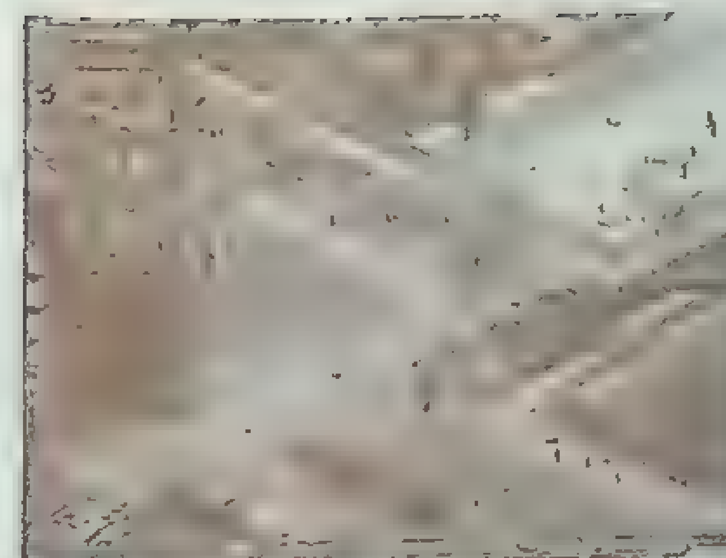
制作组承诺，使用了全新3D图象引擎的《文明III》，其画面分辨率和细致程度将远远超过前作。他们甚至宣称，《文明III》将是至今为止画面最出色的策略游戏。不过，"文明"迷们真正关心的问题却不在此，游戏的多人连线模式才是备受关注的焦点。《文明III》预计将支持局域网、因特网甚至是EMAIL等方式的多人连线模式。据悉，制作组还打算增加几种新的游戏模式，并为因特网或局域网玩家提供专门的游戏任务，这些任务都设计得短小精悍并有时间限制，可以有效压缩玩家的游戏时间，这无疑会大受欢迎，因为《文明II》繁杂冗长的游戏任务已经让人倒够了胃口。

席勒·梅尔承认，《文明II》最大的不足在于外交和人工智能方面，3代的外交系统已经有了较大的改进，而AI系统也与外交政治息息相关。比如：玩家在与蒙古人谈判时，可以很容易达到自己的目的；而和日本人谈判时，就可能会浪费一大堆的口水。不同的民族有着不同的宗教信仰和民族性格，在游戏中，玩家应该加以区别对待。■



游戏名称	Zoo Tycoon
游戏类型	策略[ST]
制作公司	Blue Fang Games
国内代理	未定
语言版本	英文
上市时间	2001年底
期待程度	★★★★

文/Hapiii　编辑/石子



你最喜欢哪种动物？狮子、企鹅、老虎、大象还是长颈鹿和绵羊？想不想和这些可爱的动物们一起生活、玩耍？如果想的话，那就来《动物园大亨》中体验生活吧。这是一款由微软和蓝色犬牙公司共同开发的经营模拟游戏，玩家需要在其中建立一个与众不同的动物园，管理那些可爱又麻烦的动物，令它们健康快乐地成长。

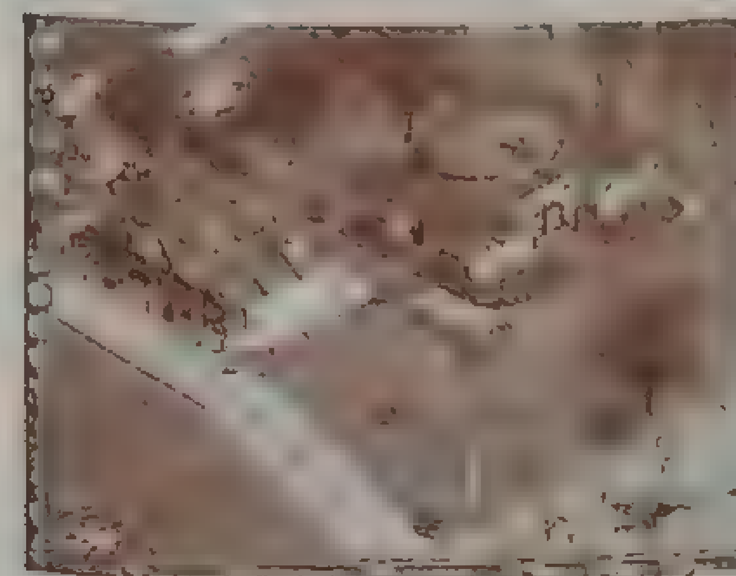
与所有的经营模拟游戏一样，《动物园大亨》让你有上帝般的感觉，守望着由自己创造的世界，精心打理着里面的一切。你可以随心所欲地选择自己喜爱的色调，设计建筑布局和围栏尺寸……游戏的复杂程度比较适中，介乎于《过山车大亨》(Roller Coaster Tycoon)和《模拟游乐园》(Sim Coaster)之间，允许玩家制订特殊物价、处理复杂的财政预算，但却不能在公园里捡垃圾，也不能打电话叫警卫。

管理一个动物园，最麻烦的不是如何招揽游客，而是日常的维护工作。《动物园大亨》中的维护工作比同类游戏复杂了许多，因为你不可能把维修工人扔进老虎笼子里去"修理"受伤的老虎。你必须按照动物的种类合理地安排它们的作息，哪些可群居，哪些该独处，哪个要晒太阳，哪个必须保持凉爽……猛兽的笼子要牢固，不能让它们跑出来吓人；游客也要守规矩，不能戏弄动物，更不能随便向动物们投喂食物，一切都与真实的动物园无异，令人真切地体会到动物园长的辛劳。游戏的帮助菜单，为玩家提供了管理动物园的详尽资料，包括所有动物的睡眠和饮食习惯、行为喜好等等。若是想培养下一代，也可以从参考资料中选出最投缘的一对。

《动物园大亨》中，总共有40种动物可供选择，还有60种公园辅助设施和60种动物栖息地，可以用来美化动物园的环境。让动物们有一个愉快的生活空间是管理者的工作重点，比如对付善于攀爬的猴子，就要让它们远离围栏，否则你会发现，你的游客们反而成了猴子们参观的对象。稀有动物对生活的舒适度更是要求苛刻，所以绝不能怠慢，一旦它们感觉不爽，就会大发脾气。逃跑还是小事，若大型动物暴躁起来那可不得了。不过制作组坚持无公害的设计原则，就算你看到狂暴的大象踩烂表演用的舞台，或者暴怒的狮子把游客扔到半空中，也绝不会发生任何血腥暴力场面。

《动物园大亨》中的世界自然而生动，动物们游游荡荡、休息、打架、玩耍，而游客们则四处溜达，时而被动物们的表现所吸引，时而驻足于食物贩卖机和花坛跟前，动态的游戏环境，进一步加深了游戏的真实性。游戏画面的分辨率达到了1024×768，可缩放的视角允许玩家近距离观察动物的表现，同时不用担心因靠得太近而掉到虎山里，或者被狮子抓到。游戏将提供给玩家一些难度不等的任务，如建造一个都市动物园；或是修复一个50年代的旧动物园；而最酷的任务则是繁殖大熊猫（对"老外"来说这可是很奇妙的体验呢）。

虽然《动物园大亨》与其它经营模拟游戏有许多雷同之处，但是毕竟造动物园和造游乐场、医院或空间站不同，饲养大批的动物本身就充满了乐趣，特别是对喜欢亲近大自然的人来说，这是最好的享受了。■







流星时空



游戏名称　Zero
游戏类型　角色扮演[RP]
制作公司　ESFTNET
国内代理　[illegible]
语言版本　简体中文
上市时间　2001年7月
期待程度　★★★★

文/Hapiii　编辑/石子

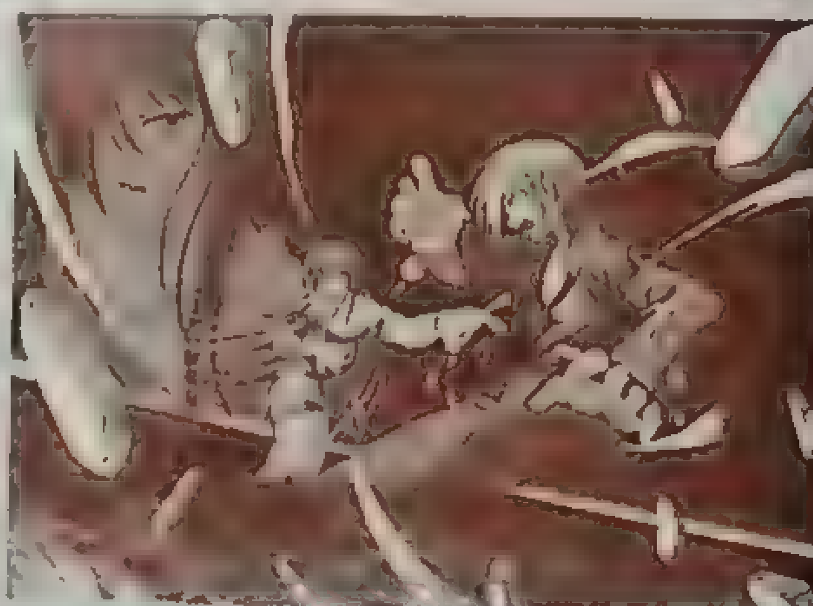
在电子游戏方兴未艾的韩国，正在酝酿着一个诡秘而庞大的“零计划”。那是一项多媒体的主题游戏文化，以神秘的“零”为中心，计划开发一系列的小说、漫画单行本、画报集以及最核心的内容——同主题游戏。把游戏改编成小说、漫画，或者把小说、漫画改编成游戏，往往存在着致命的弱点，就是无法再现原作的精髓。但是“零计划”则不同，游戏和周边产品的开发制作都在同时进行，紧密围绕同一主题，绝不会出现相互脱节的现象。而这个计划的主角，就是下面介绍的《零时代》(ZERO)，一款科幻味很重的角色扮演游戏。

《零时代》的剧情设定曲折婉转，既有动人的爱情故事，也有华丽逼真的争斗场面，但真正吸引人的却是那不可预知的故事主线。游戏的主角是一群普通中学生，他们的生活因为某个突发事件而变得异常神奇。随着剧情的展开，主角们将在过去、现在、未来之间穿梭，他们所做的每件事都会对未来造成影响，而时代的改变也不同程度地改变着故事主线的发展方向。游戏中每个场景的剧情都采用动画分镜头的叙述方式，来展现复杂的故事结构，玩家只有认真解决每个章节的所有谜题，才能真正体会到这种复杂的玄妙。每个章节，都有多达十几个分支情节，层出不穷的谜题将玩家团团包围，就像是阅读悬疑小说那样，令人难以割舍。

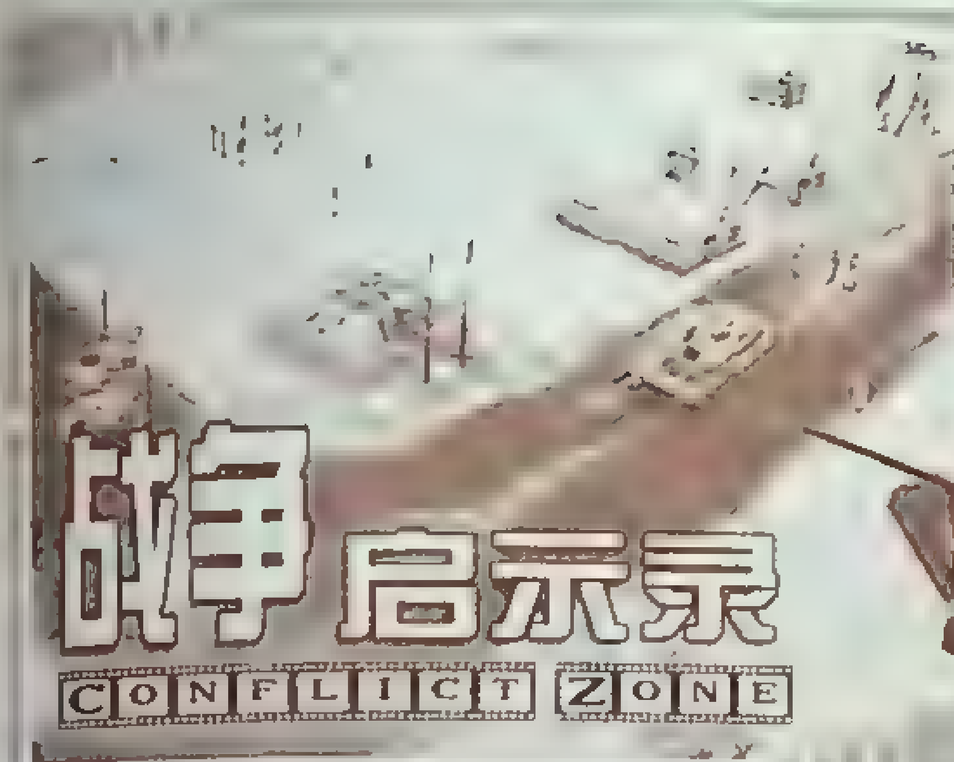


受日本动漫的影响，韩国的RPG作品多数都有美艳的人物设定和游戏插图，《零时代》也不例外，整个游戏充斥着迷人的美少女和酷毙了的小帅哥。就连那些紧张激烈的战斗场面，也都变成了很养眼的动画短片。游戏的战斗方式采用传统的回合制，但激战过程却是由一系列的动画分镜头来表现的，不过，那种血脉贲张的感觉却比看动画片要切实得多了。独特的搏斗技巧，华丽眩目的战斗画面，配之以各种音效，把人和机器人之间的战斗刻画得触目惊心。游戏中的所有场景都是从大地图直接进入的，其中可以展开激战的村庄和城市多达15个，统称为“作战区域”，玩家也可以直接在它们之间自由往来。游戏主菜单被称作“家”，允许玩家在其中进行存取记录、查看状态、休息、睡眠、退出等操作，玩家进入“作战区域”后，计时系统就会启动，游戏时间以24小时为一周期，到了夜间主角们便会回到“家”里，只有在战斗状态下，这个计时系统才会暂停。

在《零时代》中，玩家必须指挥主角们消灭战役中的所有敌人，若是反遭敌人算计，主角全灭的话，游戏也就结束了。玩家可采用的普通攻击和特殊技攻击两种进攻模式，其中普通攻击是最基本的技能，靠手、脚等部位的简单进攻来完成，虽然威力不大，但却可以有效防御敌人的进攻；特殊技则分两种——“特殊攻击”(ESP)和“连续必杀技”(Chain)。“特殊攻击”对角色等级有要求，是角色所具有的超能攻击力；“连续必杀技”则需要消耗“攻击点数”，在一个回合里连续出招攻击，而且可以积累使用熟练度，不断提高威力。随着战斗开始、攻击、躲闪、生命力降低等状态的改变，角色的面部表情也会发生变化，甚至连声音也会大不一样，细心的玩家不妨多加留意。战斗中累积的经验值提供了角色升级的机会，最高可以升到20级，虽然等级不高，但其中包含的技能成长却是五花八门的。



在这个带有悲剧色彩的RPG中，由于故事情节涉及韩国的不同时代，玩家将有机会体验到独特的韩国文化。而作为科学幻想游戏来说，它也开创了一个新境界。而最值得国内游戏业界学习的，则是整个“零计划”的经营模式，它不仅提供了丰富的周边产品，还形成了可持续发展的开发流程。■



游戏名称　Conflict Zone
游戏类型　即时策略[RT]
制作公司　MASA Group
国内代理　育碧软件
语言版本　英文
上市日期　2001年6月
期待程度　★★★★

文/UBIMan　编辑/石子

即将于6月初问世的《战争启示录》，是由MASA Group制作的一款大型即时策略游戏。其游戏背景设定在距今不远的未来，世界上的几大政治强国结成联盟，建立了统一的军事组织ICP，以维护他们自身的利益。同时，那些地位低微的中小国家为了能与强国相抗衡，也在神秘组织Ghost的支持下联合了起来。在经济利益的争斗中，这两个政见不同的组织，为了达成相同的目的——消灭异己，而选择了用枪炮说话的最直接的办法。玩家的任务就是帮助其中的任何一方，实现强权政治。

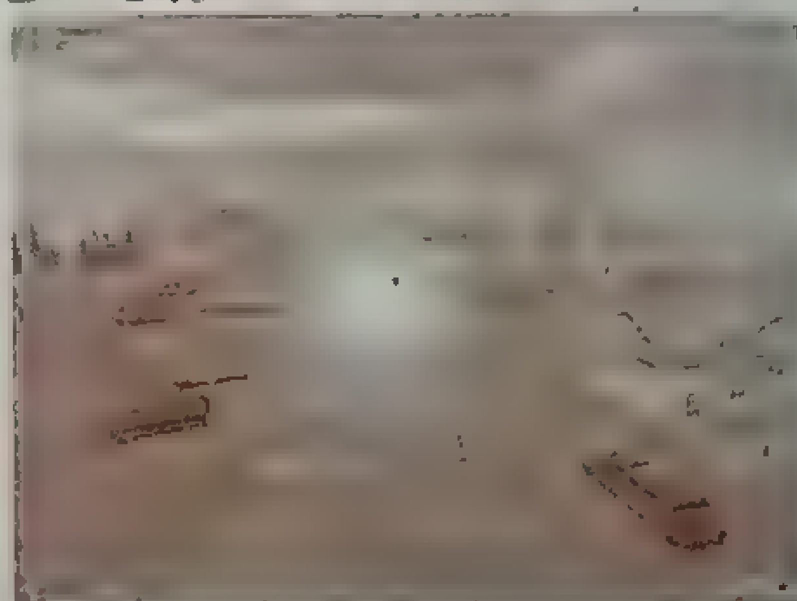
游戏为玩家提供了两大战役，总共16个不同难度的单人任务，全部通关之后还会奖励给玩家2个隐藏关卡。与传统RTS不同的是，《战争启示录》中加入了武侠RPG里常见的“声望值”的设定，它将间接决定着玩家每场战役的胜败，无形中提高了游戏的难度。游戏中，玩家不但要夺取军事上的胜利，还要利用媒体的宣传力度获得民众舆论的支持，从而赢得政治上的胜利，提高经济、军事实力。获得民众支持的途径很多，你可以通过媒体造声势，把敌人形容成破坏世界的“哥斯拉”；也可以把自己的形象定位成带给人间光明的“普罗米修斯”；同时还可以安排间谍偷拍下对方杀戮无辜平民的景象，公之于众。总之，玩家的声望越高，与敌人间的军事差距也就越不值一提，因为在游戏里也是“邪不胜正”的，匡扶正义的英雄永远不会失败！这个创新改变了以往RTS游戏“采集→造兵→打仗→胜利（失败）”的简单循环，使游戏更富有新意。同时，用政治声望来均衡军事力量，并互相制约，也是个相当有现实意义的设定，值得人们深思。



《战争启示录》中的游戏环境、作战单位和军事建筑，都采用3D模型加以表现。最奇妙的设定是，动态的游戏环境——战火的蔓延足以毁掉原本美丽安详的村庄；枪炮的火舌也会映红平静的湖水，一切都会根据人为的改变而发生变化。

游戏中，玩家拥有的武器基本上都是现代化装备，包括坦克、战斗机、武装直升机、导弹车、装甲车等等，再加上各种作战设施，游戏中的大型作战单位共计65种之多。游戏的兵种也很丰富，值得一提的是指挥官的作用，这些精明干练的指挥官可不象“C& C”系列中的Tanya那么好对付，他们的本事多着呢，如近距离混战、摧毁敌方设施、防卫、巡逻、潜入敌方基地盗取情报以及发展己方设施等等。

《战争启示录》的AI很有特点，并非是作战单位灵活些，会自动绕开障碍就叫做“有智慧”，真正的高级AI应该是使电脑具有学习的潜力。游戏中，玩家的对手会学习玩家的作战方式，一切策略都逃不过电脑对手的“眼睛”。以往的RTS游戏高手，总会觉得此类游戏的作战套路非常死板，利用电脑的AI缺陷可以打遍天下无敌手，但是这次所有的偷懒策略都是行不通的，在《战争启示录》中玩家如果不真正开动脑筋变换各种攻防策略的话，电脑对手很可能会反过来抓住玩家的某个弱点，以其人之道还治其人之身。



《战争启示录》的亮点还有很多，比如系统可自动提供玩家所需的战斗部队资料，便于玩家迅速组建一支精锐部队，加强对战局的控制；各种天气与自然条件的变化，会令玩家体验到在温带、热带、多雪带以及沙漠中指挥部队作战的不同之处，要想获得胜利，就必须对环境考虑周全；有些任务仅仅获得兵力上的优势是不够的，玩家必须同时在政治上也有所作为；游戏支持8人的局域网及4人的网络对战，并为玩家提供多达20张的对战地图，以及可以用来编辑作战地图的游戏编辑器。■

星际战士

ROGUE WARS

游戏名称 Rogue Wars
游戏类型 动作策略[AC/ST]
制作公司 ReAllis
国内代理 未定
语言版本 英文
上市日期 2001 年 [illegible]
期待程度 ★★★★

文/徐罡　编辑/石子

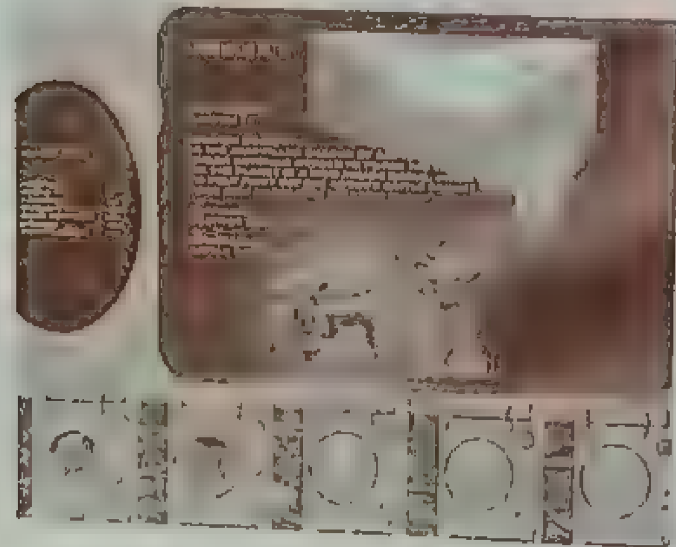
自从《部落》(Tribe)问世以来，人们就一直期盼着能出现一款结合室内与室外的射击游戏特点，又具有《部落》的某些特色的射击游戏，而《星际战士》正好符合了玩家的要求。

在游戏中，玩家将坐在宇宙指挥舰中远距离控制星际战士们，不断寻找那些适合繁衍的星球，建立家园。不过，事情并非那么顺利，玩家的竞争对手Brim种族也跑出来搅局。他们拥有与玩家相同的飞船基地和战士生产器，并且也在发动大规模扩张。为了争夺星球资源，一场战争势不可免。

《星际战士》有两种游戏模式，一种是回合制策略模式，玩家可以对战争作好充分的心理准备，排兵布阵、步步为营；另外一种，则是即时策略模式，没有太多的时间可以让玩家去思考，战场上的每一秒钟都很宝贵，每一个决策都将影响游戏的结局。战争双方都拥有一个基地和一艘飞船，作为游戏中唯一资源的欧米加水晶，将是双方争夺的重点。如何配置好基地、飞船和士兵，将是游戏取胜的关键。每一轮玩家都会得到一些额外的资源，每场战役过后，还会得到奖励的经验值和战利品——敌人的部分资源。

游戏中的双方都有5种士兵类型可以生产；12个星球是玩家的主战场；全部24个任务等待玩家的挑战。如果对策略游戏不感兴趣，玩家也可以选择在单人战役模式里，以某个士兵的身份端起枪去冲锋陷阵。在死亡游戏模式中，玩家唯一要做的就是制造大批批的战士，严守自己的阵地。玩家乘坐的飞船是游戏的关键，一旦飞船被敌人击落，那么整个游戏也就结束了。当然，如果觉得不过瘾，你也可以自行设定胜利条件，例如消灭所有敌人、抓住敌方首领等等。

《星际战士》不象《帝国时代》那样直接，每个战士都有各自的长处和缺点，每个战士都有各自的武器装备、力量、速度和防御力。因此不能简单地把他们编为一队，如何利用各自的特点，取长补短，就要看玩家的本事了。■





侠客游IV

LUNATIC DAWN IV OFFICIAL WEBSITE

游戏名称 Lunatic Dawn 4
游戏类型 网络角色扮演[RP]
制作公司 Artdink
国内代理 台湾第三波
语言版本 繁体中文
上市日期 2001 年 5 月
期待程度 ★★★★

文/浪子韩柏　编辑/石子

资深的玩家也许对日本Artdink公司还有些印象，该公司出品的《天下御免》和《侠客游》系列游戏，都是数一数二的佳作，拥有着不凡的人气表现。而对于国内玩家来说，《侠客游》系列(《侠客游》正传及《侠客游：未来之书》系列)也是被人们津津乐道。最先是正传《侠客游II》被国内公司代理，随后《侠客游：未来之书》和《侠客游：时空道标》(均属于《未来之书》系列)接连到来，去年底第三波公司又发售了《侠客游III》的网络版，引来众多网络侠客的加盟。此次即将与国内玩家见面的《侠客游IV》，则是在三代网络版的引擎基础上开发的续作，针对三代网络版的不足做了较大变动，使游戏中的各项设置更加合理、操作性也得到了加强。下面笔者便来逐一介绍新作的几大特点。



首先是个人网页自动生成系统。这是《侠客游IV》独有的系统，它的作用是能够轻易地将游戏世界中的所有资料整理成HTML形式，玩家只要按数个键便可生成一个属于自己的完整"侠客游"世界网页，里面包括玩家创造的世界明细、角色、地图、冒险日志等等。

其次是新的次元之门。玩过《侠客游III》的玩家都知道"次元之门"的重要性，藉着"次元之门"玩家可以经由网络进入其它玩家的世界冒险。《侠客游IV》的次元之门中，增加了一条神秘的楼梯，它可以通往一个巨大的迷宫，里面充满了前所未见的怪物和宝藏……

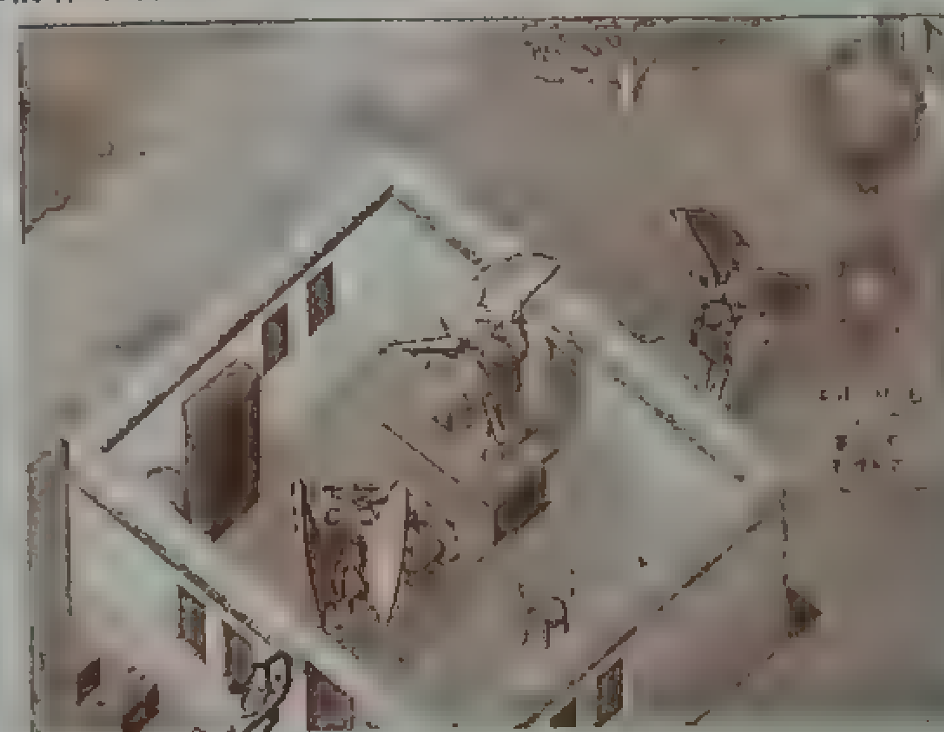
第三是PK的合法化。在网络游戏中喜欢PK的玩家不在少数，而在前作中若是"杀"了太多的人就会变成通缉犯，受到卫兵的四处追捕，着实令人头疼。在本作中，各位PK爱好者将不再有这些顾虑，只要能在游戏中找到"达人之证"(PK许可证)，就可与其他玩家自由决斗而不算犯罪了。那些一心想修炼成"百人斩"的玩家们，恐怕是不会放过这样的好东西了(大家小心了！！屠城的来了！！)。



第四是全新的武器系统。在《侠客游IV》中，武器合成与制作将依然保留，武器种类还会增加两倍，此外将有成长的可能！也就是象KOEI的《曹操传》那样的武器成长系统，当你使用某种武器的熟练度增加，武器的威力也会随之增加的。在本作中武器将没办法进行强化，而是引入了"武器的成长"这一概念。当然，并不是所有的武器都可以成长的，只有拥有"成长属性"的道具才行。在道具的名字后面带有"*"标记的道具都具有成长属性。

第五是倍增的容量。《侠客游IV》的魔法类别从16系增加到了32系，任务期限和NPC亦有大幅强化，总之是让这个冒险世界内容更加丰富，设置更加合理。

最后还有一些琐碎的新设定。本作中，你再也不能"柿子捡软的捏"了，PK比自己弱的怪物基本上是得不到经验值的，只有干掉比自己更强的怪物才可以得到大量经验值；买屋之后不能马上入住，因为修建房屋是需要时间的，所以你必须先去别的地方转转，然后再回来，新房才会盖好；如果自己的角色在20岁就翘了辫子，你可千万不要奇怪，因为每当角色昏迷一次(被PK得失去知觉)寿命就会缩短一年，若是你昏迷的次数太多，恐怕是连15岁都活不过；游戏中还会举行年度武术比赛，获胜者将得到最高的奖赏——带有成长属性的稀有装备套装！"凡人为财死，武者为宝亡"，超级装备可谓是每个玩家梦寐以求的东西了。想得到好宝贝？那就努力拼搏吧！■



花暦 はなごよみ

[illegible]：[ST]
[illegible]：CYC-SOFT
[illegible]：[illegible]
[illegible]：2001年5月
[illegible]：[illegible]
[illegible]：★★★

文/菜因　编辑/石子

由日本游戏公司CYC制作的《花历》，是一款集恋爱、养成和模拟经营为一体的策略游戏。虽然此类游戏在日本娱乐界依然保有可观的市场份额，但其衰退的迹象也很明显，低成本的批量生产——再唯美的卡通图片也掩盖不了游戏内容中粗制滥造的痕迹——破坏了这个游戏类型的大好前程。当然，其中的精彩之作也是有的，但却令人有沙子里挑金子的感觉。

《花历》虽然不是完美典范，但其制作的细致程度，足以证明它的优秀。游戏的画面非常简洁，界面有点象刚刚发售的DC版超大作《樱花大战Ⅲ》！轻松的剧情设定配以全程语音，使玩家很容易投入到游戏中去。



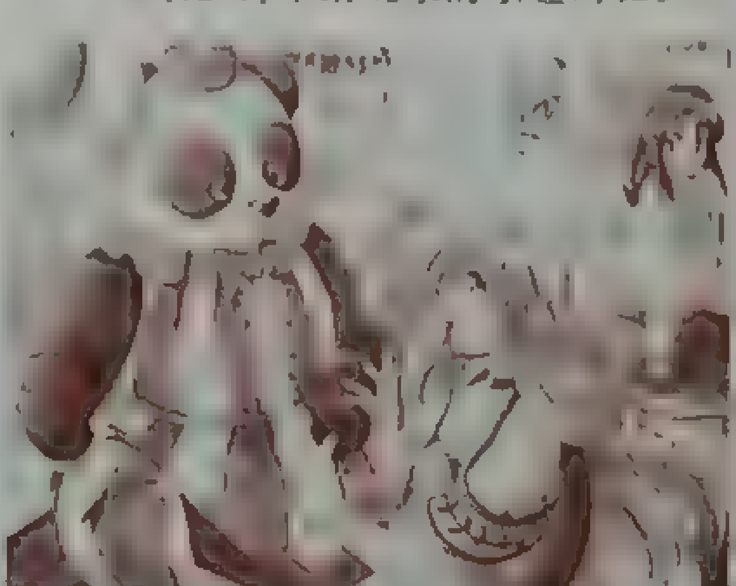
游戏一开始，主角的祖父便因病住院了，留下一个因无人照料而逐渐荒芜的小花园给主角。为了不令祖父挂念，主角答应接手看护花园的工作。然而，因为疏于打理，花园已经破败不堪，如何重现花园昔日的光辉，真是一个大难题。晚上，主角的睡梦中浮现出5岁时游历花园的情景……那些可爱的小姑娘是谁呢？第二天，带着这些疑问再次来到花园，三位美丽可人的花精出现在主角面前！到这里，各位看官应该都心里有数了，此次主角追求的对象就是这三位花精中的一位。不过，游戏的内容却不仅仅是和女孩们培养感情那么简单，对花园的经营才是游戏的重头戏！

主角必须在一个星期之内修复并种植花草在园中，利用各种修整地形的工具、[illegible]各种装饰品、雕塑等物品，营造一个美丽温馨的园林景观。花园的优美程度，同时也会影响花精们的喜怒哀乐。如果不能合理安排花园结构和草坪设置，花精们可是会生气的哟。花坛建设好后，就可以根据季节播种各种花卉了。开始时，主角手中的种子非常有限，等到花园盈利之后，才可以买到更多更好的花种了。游戏界面左下角有三位花精的头像及状态条，花儿种得好坏将直接影响她们的喜怒哀乐，同时也将决定着玩家收益的多少。游戏的一些细节描写可令玩家感受到花园每一时刻的不同之处，比如枝叶的逐渐伸展、花开之后的蝴蝶萦绕等等，都会给人带来劳动后的欣喜。不过，再好看的花也有凋零的时候，这是无法改变的自然现象。因此，为了不使花精们的情绪变差，玩家要抓紧时间播种下一季的花朵。在休息间歇，玩家可以上街逛逛，顺便买些能提高花园产量和开花速度的强力道具，加快收益的速度。不过，也别忘了了解花精们的好恶，以免用错了物品，惹恼了神仙。（笑）

完成了一星期的劳动，主角终于可以休息了。此时，三位花精会让主角自己选择约会对象，并挑选能制造浪漫的约会地点。不过，若是主角一周的工作没做好，使花精们的情绪低落（精力值过低），那么在约会时就无法到想去的地方了（每个约会地点都有所需精力的限制）。这种恋爱游戏与经营模拟的巧妙结合，也是《花历》带给玩家的乐趣所在。■







本月欧美精彩游戏上市预览 May 2001

1日　机甲指挥官Ⅱ (MechCommander 2)



游戏类型：[illegible]
类似游戏：[illegible]Ⅱ
制作发行：Microsoft

自从大量的机器人成为作战的主角，以前只能坐在驾驶舱里指挥战斗，现在则可以直接指挥这些笨拙的家伙们在战场上"拼杀"了。本作采用了全3D的战场地形及战斗单位，使这些"变形金刚"更加逼真而有趣。

机甲DIY指数 ★★★★

4日　Z字特工队之钢铁战士 (Z2 Steel Soldiers)

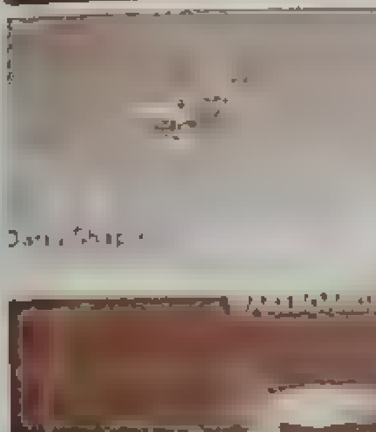


游戏类型：[illegible]
类似游戏：Z字特工队
制作发行：Bitmap Brothers，Sottok

市面上的即时策略游戏越来越缺乏新意，没有个性？《Z字特工队》(Z)一定不会同意这样的观点，因为它就是一款最幽默、疯狂、古怪的即时策略游戏。新作保留了原作的个性，并且混合了激烈的重金属风格。

怪异另类指数 ★★★★

7日　超级滑板高手 (Big Air Wakeboarding)



游戏类型：[illegible]
类似游戏：[illegible]
制作发行：Head Games

使用滑板在半空中做出各种超酷的特技动作，现实中人们做不到的高难度动作，在游戏中也可发挥自如。游戏最大的优点就是不怕受伤。

超酷动感指数 ★★★

11日　亚特兰蒂斯：失落的帝国 (Atlantis The Lost Empire)

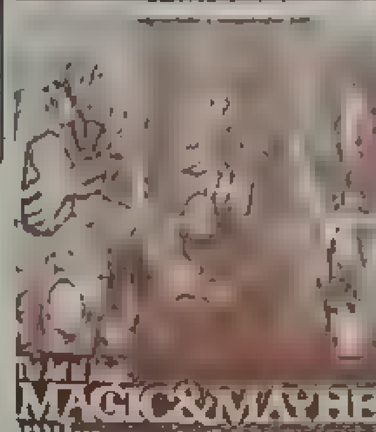


游戏类型：[illegible]
类似游戏：[illegible]
制作发行：Disney Software

迪斯尼的游戏，画面都很有卡通味十足。不过，因为要照顾各年龄层的玩家，所以就变成了很中庸的游戏，对那些专一于某类型游戏的玩家而言，可能没有什么新意。

老少咸宜指数 ★★★★

16日　魔法师传奇Ⅱ魔法艺术 (Magic & Mayhem Art of Magic)



游戏类型：策略
类似游戏：[illegible]
制作发行：Charybdis Ltd / Bethesda Softworks

在前代的基础上，本作增强了引擎的效果，成为一款真正全3D的游戏。画面质量虽然没有更大改善，但是其空间感及探险度却有很大的提高。前代游戏的魔法设定非常创新，因此本作依然打着魔法战的招牌，不过比前作的吸引力要差了许多。

做工精细指数 ★★★★

21日　百万富翁梦Ⅲ (Who Wants To Be A Millionaire 3)

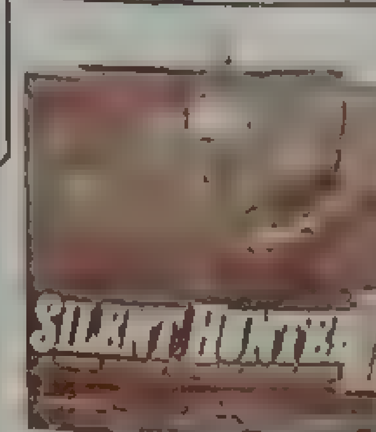


游戏类型：策略
类似游戏：百万富翁梦
制作发行：Jellyvision / Disney Software

风靡全美的电视节目，改编成游戏也依然畅销。参加一个电视节目就可得到百万美金(?!)，任谁都会疯狂的。相比之下，国内那些只会送些家电用具的电视娱乐节目，简直就是小儿科了。

疯狂抢钱指数 ★★★★

21日　猎杀潜行Ⅱ (Silent Hunter 2)



游戏类型：[illegible]
类似游戏：[illegible]
制作发行：SSI/UBI Soft

由于《猎杀潜航》的深得人心，因此续作也颇受人关注。特别是游戏中博物馆中的大量潜艇、舰船资料和图像，对军事迷来说更是宝贵的财富。不过制作组的拖沓程度也很可观，本该在去年问世的游戏居然跳票到了现在，说不定还会继续跳票下去。

拟真程度指数 ★★★★

22日　利弗封闭式赛车 (Leadfoot Stadium Off Road Racing)



游戏类型：竞速
类似游戏：科林麦克雷拉力赛车2
制作发行：Ratbag / Wizard Works

这类游戏不讲求高品质画面，也不过分强调拟真性，唯一的卖点就是速度。因此也深得飙车族的喜爱。

急速狂飙指数 ★★★★

本月欧美精彩游戏上市预览

May 2001

B－17空中堡垒：激战德国 B-17 Air War over Germany

22日

[illegible]

飞行难度指数 ★★★

微软模拟火车

24日

Microsoft

[illegible]

前途未卜指数 ★★★★

高尔夫 2001 Links Courses 2001

24日

Microsoft

最经典的高尔夫球游戏，相当于EA的"Fifa"系列在足球游戏中的地位……可惜它同简氏(Jane's)的飞行游戏一样，一味追求拟真性以至于走火入魔，丢失了简单的游戏乐趣。

拟真程度指数 ★★★★★

太空巡洋舰千禧版(Battlecruiser Millennium)

27日

游戏类型：策略

3000 AD Inc

欧美经典游戏系列，在国内似乎鲜为人知。本作一改以往太空射击的游戏类型，开始向太空即时策略转变，可惜在国内的市场前景却依然很渺茫。

曲高和寡指数 ★★★★

英雄无敌历代记最终章 Heroes Chronicles Final Chapters)

27日

New World Computing/3DO

[illegible]终于出到最后一章了！这样两月一集地出下去，开发公司不[illegible]，玩家也等烦了。不过这倒是很好的[illegible]。如果国内游戏制作组也来个《水浒全传》108集，不知会怎样？

令人厌倦指数 ★★

博得之门II巴尔王座(Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal)

31日

BioWare/Interplay

经典游戏的最后作品，其在玩家心目中的地位无可比拟，[illegible]代自发售以来，便占据TOP100榜首，长达28周。不过，眼看着这系列游戏就要以此作为终结，众多拥趸的心中又增添了许多惋惜和感伤。

值得钦佩指数 ★★★★★

闪点行动(Operation Flashpoint)

30日

Bohemia Interactive/Codemasters

本作是近期比较受玩家期待的，又一款由德国公司制作的战争题材游戏。现实主义题材加上假想的敌人，已经成为战争游戏的固定模式。毕竟要顾及许多被游戏波及的国家的颜面，因此这类游戏也就变得不伦不类了。

心跳加速指数 ★★★★

跳票游戏通告板

游戏名称	代理发行	原定上市	预计
网络极品飞车：马达之城(Motor City Online)	EA	2月1日	7月17日
奥秘(Arcanum Of Steamworks & Magick Obscura)	Troika	2月9日	5月15日
梦幻太空站(Startopia)	Eidos	2月20日	6月19日
盟军敢死队II(Commandos 2)	Eidos	2月28日	6月30日
伊甸园计划 (Project Eden)	Eidos	2月20日	9月25日
巫术Ⅷ(Wizardry 8)	3DO	3月15日	跳票
幕府将军：军阀(Shogun Total War - Warlord Edition)	EA	3月20日	6月5日
源海(Anachron)	Eidos	3月27日	6月12日



感受内心，感受善与恶

黑与白

文/善良的大灰狼 编辑/Chance

从《极道枭雄》、《上帝也疯狂》、《主题医院》到后来的《地下城守护者》系列，牛蛙公司以其独特的游戏视角，轻松幽默的风格自成一体，成为世界最著名的游戏制作公司之一。而其创始人 Peter Molyneux 也由此成为令人瞩目的设计大师。可惜在其后的日子里，牛蛙被 EA 兼并；而 Peter Molyneux 则离开牛蛙成立了自己的狮头创作室（Lionhead Studios）。漫长的期待后，我们等来了他的新作——2001 年的 3 月，《黑与白》上市。



非同一般的即时策略

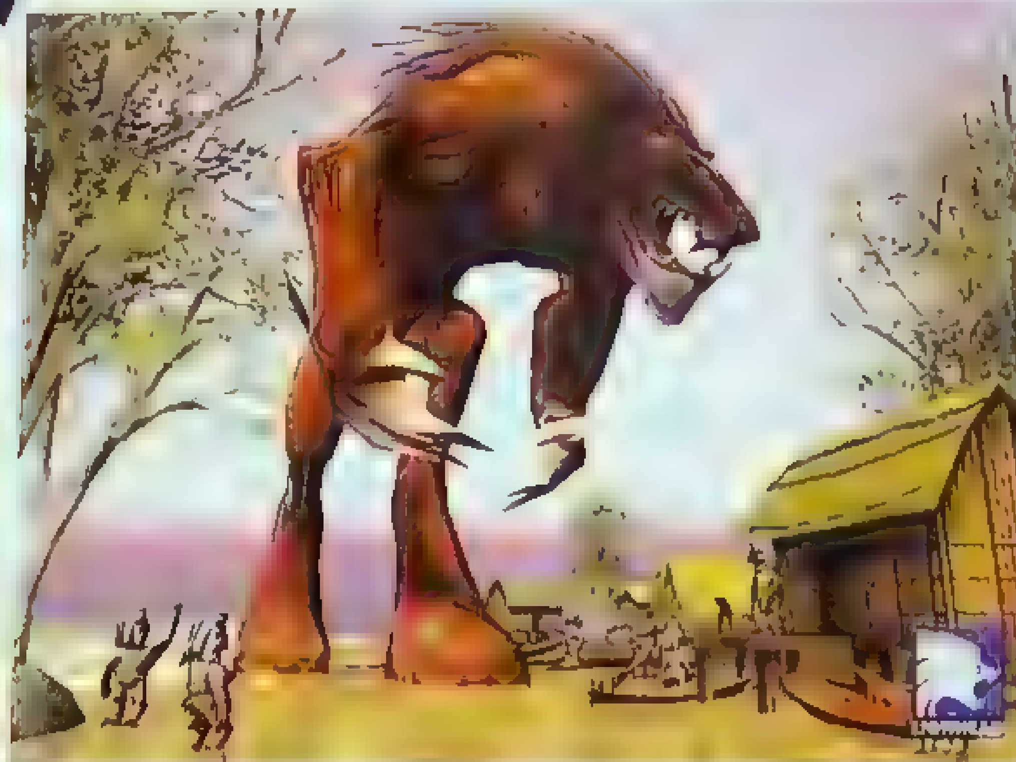
传统的即时策略游戏都以采集资源→扩充军备→大决战作为发展的主线，也因此虽然每年有无数玩家投身其中，但市场上能够为人们记住的即时策略游戏却越来越少。作为对此类游戏变革的一种尝试，《黑与白》诞生了。

在游戏中玩家扮演一个类似神的角色，通过完成一系列任务，提高村民对自己的信仰值，并最终打败游戏中其他对手，成为唯一的真神。和传统的即时策略游戏不同，《黑与白》中，玩家虽然是法力强大的神，但也并非万能。你必须通过为信徒服务，让他们坚定信仰，从而增强你的法力去打败其他对手。而"服务"的内容也多种多样，既可以帮助村民采集资源、及时降雨、清除四害，也可以游手好闲，整天无所事事。更有趣的是在本作中，设计者打破从善而终的一贯思维：玩家既可以用神力为信徒服务，布施神迹，也可以武力相挟，极尽恶之能事，甚至是疯狂的杀戮破坏——这样做的后果可是很危险哦。

奇异而有趣的操作

既然是全新即时策略模式，那么就要对传统设计做大的改变。在《黑与白》中，这种改变之一，就是由一只大手主控一切的奇异操作方式。传统状态条和选择栏都被取消了。玩家通过鼠标和快捷键自由地在游戏中移动方向，转换视角。而大手的独特设计，仿如真有一个高高在上的神存在一般。玩家可以控制大手轻松抓举地面上各种庞然大物，教训不听话的宠





物，攻击敌对信徒。不过单用鼠标来控制这个全 3D、自由移动视角、四处行走的游戏实在有些困难。游戏地图上还散布着一些指示牌，点击之后，玩家就可以在游戏过程中不断地学习操作技巧，算是相当体贴的安排。

除了这些设计之外，《黑与白》还增加了一个特别"甜点"——手势识别技术。利用这种神奇的符号识别方法，玩家可以用鼠标勾画出一些特定形状进行操作。令人高兴的是，这一技术对操作者的绘画技巧没有太高要求，系统保存了这些符号的基本形状，不用准确描绘即可被识别，是不是很酷了！不过酷也有酷的缺点，如此设计，使得初试游戏的玩家想要迅速完全掌握游戏操作是不可能了，只有经过几个小时的"磨合"后，你才能得心应手，然后就可以深入体味游戏的乐趣了。

幽默滑稽的宠物设计

也许是豢养宠物可以体现身份的高

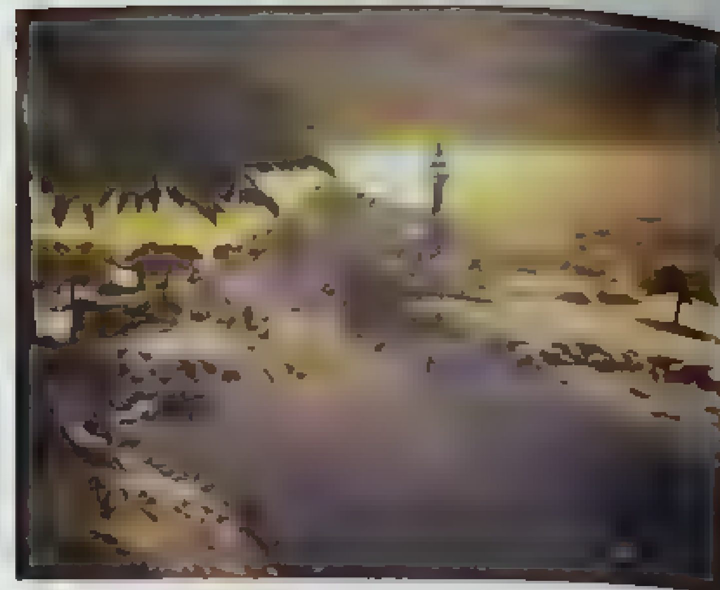


上，[illegible]都[illegible]了养一[illegible]人[illegible]自[illegible]伟大。在《黑与白》中，玩家可以选择[illegible]大猩猩等宠物。[illegible]的宠物不同，这些家伙都非常聪明且[illegible]。玩家扮演的神在它们面前展示的法术越多，宠物学会的本领也越多。并且和主人一样，如果玩家是一个乐于助人的和平爱好者，那么宠物也是一个"谦谦君子"，会帮助居民进行生产和劳动，如果主人是狂暴的黑暗份子，那么宠物也会有样学样，搞得游戏中乌烟瘴气，战火不断——这样的好处是，恶宠物要比善宠物在单打独斗中多占一些便宜。

虽然笔者游戏已经通关，但现在回忆那些宠物，我还是忍不住大笑。"狮头"的设计师们真是天才。宠物虽有各种强悍的能力，但毕竟是和普通生命一样的动物。因此当玩家看到自己养的宠物每过一段时间就会跑到固定地方停住，然后马上传出响亮的放屁声时，千万不要惊讶，因为这个可爱的动物正在便便。游戏中，当宠物做了好事，玩家可以用手轻轻抚摸它以示鼓励——但要注意，不要摸身体下边哦，宠物可是会不好意思的！！^_^

做了好事要表扬，做了坏事自然要惩罚，也许是天生野性使然，宠物们都有一个坏毛病，就是喜欢吃人，而且什么人都吃。遇到这种情况，想做善良之神的玩家自然不能放过它，和《地下城守护者》中的设





计一样，玩家可以用手抽宠物耳光，给它一个教训，但要注意别打得太过火——笔者有一次狠抽了吃人的老虎，这家伙竟然绝食了，最后活活饿死，真是……

除了上面提到的这些，宠物还有着各自的兴趣爱好，有的喜欢钓鱼，有的喜欢随处乱逛，还有的喜欢埋头大睡。看着一个个体型高大的宠物在村子里自由嬉戏工作，再看一看远处碧海蓝天，脚下努力工作的属民，一种幸福的成就感油然而升。

轻松多样的任务设置

优秀的任务设计可以在保持剧情的同时，充分展现游戏架构的庞大和引擎的华丽。如何安排既充分表现实力，又吸引玩家不断深入的游戏任务一直是关卡设计师们头痛的问题。在《黑与白》中，游戏设计师准备了 400 多个类型各异的精彩任务。既有必须完成的主线任务，也有可获得额外奖励的支线情节。这些有趣的任务背后，可以发现狮头工作室希望带给您的不只是一个简单的快乐游戏，而是通过对现实社会的模拟，创造出一个能够互动成长的游戏社区，进一步为《黑与白》的成功提供支持。

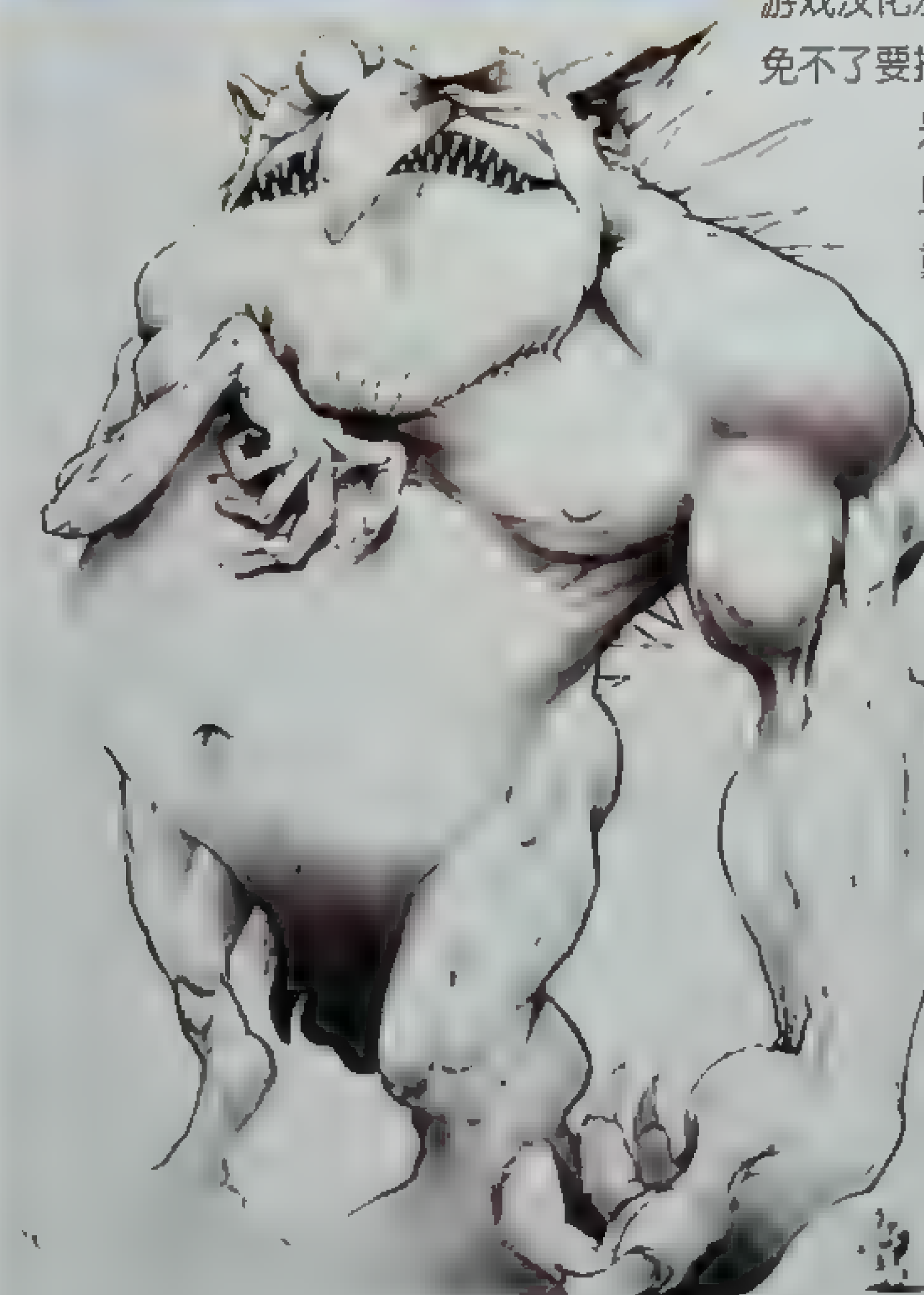


除了这 400 多个任务外，游戏公司还许诺将在互联网上不断提供新任务和新宠物供玩家升级。本文完成时，他们已开始提供第一批新任务和宠物下载。鉴于目前《黑与白》在世界各地的疯狂畅销，在未来相信 Lionhead Studios 还会提供更多更新更好的新任务供玩家下载。



汉化及其他

近年随着游戏代理的日渐繁荣，外文游戏汉化水平也越来越高，凡国外大作多免不了要推出中文版本。如此好事，不仅是不通英文的玩家之福，更可见游戏公司对华语市场的日趋重视。这次《黑与白》也不例外。在英文版上市不过一周后，EA 台湾公司就推出了中文版。玩家除可以直接购买汉化版游戏外，也可以从网络上下载汉化补丁。这样一来，原先英文版玩家也可以在不换盘的情况下，顺利改用中文版了。汉化后的《黑与白》根本不需要玩家看什么攻略，只要照游戏中不断给出的任务提示，就可以轻松通关翻版，是不是很不错啊？！



游戏的图像和音乐倍受评析家关注，但本文却不想评说，因为太好了！虽然还不是业界最高水准，但配上精彩的戏任务设计，创新的即时策略模式，《黑与白》近乎完美。如果你不相信，那就去亲自试一试，相信会和我有相同的感受。■



英文名称	BLACK & WHITE
出品公司	Lionhead Studios
国内发行	EA 电子艺界
发行版本	1CD/Win9X、WinME、Win2K
类　　型	策略［ST］
最低配置	PⅡ350 64MB 内存、8MB 显存显卡 4 倍速光驱、600MB 硬盘
3D 加速卡	openGL、D3D Glide
3D 声效卡	EAX
多人游戏	支持
控　　制	鼠标＋键盘
出品日期	2001 3
官方网站	http://www bwgame com

图像表现
音乐音效
操　控
创　意
耐玩性

优点　游戏在各方面均表现优秀，几乎无懈可击。代表了当今世界 PC GAME 制作业的最高成就。

缺点　操作略有不便。



欢快活泼的卡通游戏

小鸡快跑

文/咪斯　编辑/游骑兵

你是否还在一如既往地喜爱卡通片?如果是,那你就不能错过这款依照前一段在全国火热上映的梦工厂卡通片《小鸡快跑》改编的同名游戏!怎么?你还没有看过那个卡通片?那来玩游戏吧,游戏中几乎就集结了卡通片的所有精彩片断哦!

从卡通片《小鸡快跑》谈起

《小鸡快跑》是2000年6月由好莱坞梦工场和美国百代公司联合推出的卡通新片。该片从1996年开始着手创作,片中五百多只用粘土制成的小鸡们,由英国一家拥有二十五年粘土制作经验的动画公司完成,该公司曾经成功地以《亚当》和《怀特的猪》获得过奥斯卡最佳动画短片奖,但此次象《小鸡快跑》这样的大制作,他们也是第一次。为了能让这些用粘土制作出来的小鸡们更生动更可爱,制作人员专门为小鸡的造型设计了钢制的骨架,以便他们能灵活逼真地运动起来,并根据镜头需要制作了不同大小的七百多个模型,在整个的制作过程中,共使用了七千多磅的粘土。(是粘土哎!还记得多年以前那个特别可爱的游戏《粘土世界》吗?)在影片的拍摄过程中,特别采用了逐格拍摄的方式,也就是说把小鸡们的每一个动作分别用胶片记录下来,然后进行合成,最后才变成动画。为了能让这些小鸡们更具个性魅力,创作者们还特意给小鸡们设计了外突的眼睛、香蕉型的大嘴、以及整齐雪白的牙齿,而且还专门制



作了不同的夸张式嘴型,来配合后期配音的需要。为片中主角洛基配音的是目前好莱坞最具票房号召力的男明星梅尔·吉普森(主演《勇敢的心》、《爱国者》)。

一直以来,迪斯尼的卡通片几乎垄断了国际卡通片市场。可一直决心称霸于国际影坛的梦工场并不买帐,所以在此次推出《小鸡快跑》时,不仅选择了难度极大的粘土制作方式,还为影片编写了惊险、幽默、斗智斗勇甚至不乏爱情的故事情节,处处打上梦工场出品的标志。曾经有消息说,梦工场努力游说奥斯卡评委,希望《小鸡快跑》能成为继1993年迪斯尼卡通片《美女与野兽》的第二部被提名奥斯卡最佳电影奖的动画片。据业内人士透露,仅从该片在2000年所取得的不俗票房成绩看来,已经足以具备入选资格,况且奥斯卡奖又增设了最佳卡通长片奖,所以说《小鸡快跑》即使不被提名最佳影片,也将有望成为此奖项的获得者。而且别开生面的是,在《小鸡快跑》的首映式上,除了有梅尔·吉普森这样的明星出席之外,还有一群干净伶俐的小鸡在红地毯上举止从容地踱着方步,工作人员则是紧随其后,名带伺候。如今,经过了半年多的等待,《小鸡快跑》也于三月初正式登场北京各大影院。你说,这些小鸡们是不是人气值超高呢?随便问问你身边的美眉吧,肯定会告诉你这个卡通片是很好看很可爱的!

那么,卡通片《小鸡快跑》讲的是一个什么样子的故事呢?其实,卡通片的故事情节和游戏《小鸡快跑》的故事情节可以说是完全一致的,且听我慢慢道来……

游戏《小鸡快跑》
一个典型的冒险喜剧

深夜,铁丝网,昏暗的手电筒的灯光,凶恶的猎狗沉重的呼吸声,靴子踩在地上发出的嘎吱嘎吱声……这里是纳粹的集中营吗?不,这里是《小鸡快跑》的故事发生地,1950年英国的约克郡。

在这个白色恐怖黑色压抑的农场里养着一群小鸡,而农场主夫妇(Mr. & Mrs. Tweedy)自然是一对贪心的家伙,





把自己的鸡场管理[illegible]一般,早晚点名,[illegible]里的母鸡逃走。[illegible]心,她一心只想[illegible]钱;如果一旦哪只鸡有一天没有下蛋,那就会立刻被杀一儆百。而[illegible]可怜的小母鸡们都在[illegible]而生蛋,可是它们还是难逃被做成鸡肉馅饼的悲惨命运……(谁让农场主太太听信了新产品宣传呢?)还好,小母鸡金吉(Ginger)有头脑有胆识,是个天生的领袖人物,她痛恨这种没有尊严的不自由的生活,因此她一直在想办法带领大家逃出去。于是,在一只来自外面的、名叫洛基(Rocky)的公鸡帮助下,一场轰轰烈烈的逃亡行动开始了!而金吉和洛基也由战斗伙伴的友情转化成了生死与共的爱情……对啦!我们要做的,就是扮演母鸡金吉,来率领大家逃跑!这可是个既轻松(卡通风格轻松)又紧张(逃跑过程紧张)的游戏哦!

游戏《小鸡快跑》非常忠实于卡通片,所以,如果你看过了卡通片的话,自然可以对冒险旅程的大框架胸有成竹(可惜,小细节上还是要不断努力哦!要不然,岂不是没有意思了?)同时,好莱坞巨星梅尔·吉普森为洛基的配音也在游戏中再现,非常的细腻生动!还有那些觉悟低下、蠢蠢笨笨的母鸡们,更是在小游戏中笑料百出……一句话,这就是个轻松幽默的游戏,一个益智类动作游戏,适合任何一个年龄段(牙牙学语的除外),尤其是和家庭中父母孩子一起进行,或者是男孩女孩共同攻克哦!

可爱主拙的游戏角色
——你控制的肥肥的小母鸡们

毫无疑问的,一号女主角是那只无



限热爱自由、敢于尝试的美丽小母鸡——金吉。它是整个逃跑计划的策划者,生命中目前最伟大目标就是要帮助所有的小鸡们都逃离白色恐怖的农场,到遥远的山林里享受自由快乐的生活。金吉嘛,可以说是所有小鸡中最美丽的一个,而且是智慧型的美丽,也难怪会如此得到小母鸡们的拥护了。

第一号男主角是洛基,一只善于甜言蜜语的美国公鸡,很帅的那种,非常擅长讲演,你可以把它联想成小鸡中的花花公子,那种一出现马上就夺走了所有异性目光的那种让人又爱又恨的牙痒痒的一类。它的出现,就让金吉芳心暗动,同时也稍微动摇了金吉的领袖位置,抢走了部分的注意力,还抢夺了不少镜头!所以,金吉对他是又爱又恨,一开始也不太信任他,或者是她不愿意和其他的小母鸡一样留在它的周围。(这种[illegible]我可以理解咯。)

重要的配角自然是——很难归属。擅长于发明创造的小母鸡虽然戴了眼镜不够美丽,但却是必不可少的工程技师,在数字和运算的世界里是最可以信赖的伙伴。而那个笨笨的只会织毛衣下蛋的最肥的小母鸡却也傻得可爱。还有农场中最老的老公鸡,很像个老年人的样子,很有威严感。不过,我还是还愿意把最佳配角奖颁给那2只老鼠(Nick & Fetcher),因为它们不是小母鸡,还因为它们是一对开心活宝,也因为它们是狡猾的商人,而且给了小母鸡们很大的帮助。

游戏的大反派自然是农场主夫妇和他们的走狗,简直就是纳粹的化身。尤其是那个农场主太太,十分的冷酷、独裁,是最坏的女人的代表。(叹——真不喜欢她的性别是女人!)

惊险有趣的逃跑历程

这个游戏的主题十分明确,你要做的只有一件事情——[illegible]。可是,这个事情可不是这么简单。这个游戏的视角十分类似《古墓丽影》,是操纵第三人称的小鸡金吉,躲开农场主夫妇和无处不在的两只大恶狗,四处搜集材料,然后在同伴的帮助下[illegible]的机械。别看这是个卡通题材的游戏,有的时候可是有点《盟军敢死队》的意思,你对付敌人主要的策略是躲藏。(敌人是有视线范围的,而且会追踪你。)虽然你可以采用蹑手蹑脚、紧贴墙跟儿、钻进箱子的角落躲藏等办法,可是被发现的几率仍旧很大。(不好意思,我的《盟军敢死队》是用秘籍杀过去的。)还好,除了躲藏之外,小鸡手中虽然没有武器,但却有[illegible]道具,可以在关键时刻丢出去引开恶狗的注意力。(狗吃卷



心菜?不,狗不吃,但是狗会去追……)此外,随着剧情的进展,小鸡们还会有其它更好的办法,不过那就需要你努力开动脑筋去挖掘了。

在游戏中,虽然如果你技术太差会经常被恶狗抓住,但这并不会令你完蛋,



档和读档）。不过，每次被抓住的时候，小鸡身上的特殊物品都会被“夺走”一件，而当小鸡的特殊物品都没有了之后，就只好两手空空的在最近的一个门口“再次努力”。所以，到小鸡的鸡舍手动存档仍旧是十分必要的，尤其是在拿到特殊物品之后！

游戏《小鸡快跑》是一个号称适合各个年龄段进行的游戏，这一点上我确实比较赞同；就如同卡通片《小鸡快跑》可以适合各类人群一样，这个卡通动作益智游戏也是如此。而且，我个人的感觉是，这个游戏如果两人一起进行，那更是能够引起共鸣，不仅可以轮流操作，互相协作竞争，还可以一起分享捧腹大笑的快乐。尤其很适合孩子叫爸妈一起来玩（这种游戏[illegible]很反感，但是也[illegible]起来[illegible]的），或者，男孩子女孩子一起来嘛！也许，作为男性的你，可以得到“你好厉害哦！我好崇拜你哦！”这样的娇声[illegible]！而作为女性的你，也能够发现“他”很多长处，或者抓来“他”共同培养兴趣爱好呀！■

编辑笔记：

我是先玩到这个游戏，然后才对同名的卡通片感兴趣的家伙。呵呵，玩这样的游戏，感觉好轻松！这应该会是习惯了“大作”的玩家从中获得的第一感受。游戏的可观赏性很强，不过游戏分辨率限定在 640×480@16bit 模式，因而 3D 画面的表现限制了它的尽情发挥。

英文名称	Chicken Run
[illegible]	Eidosgames Eidos
[illegible]	[illegible]
[illegible]	1CD Win9X
类型	动作冒险（ACT/ADV）
最低配置	P200 32MB 支持 D3D 的 3D 加速卡，4速光驱，100MB 硬盘
推荐配置	PII300/64MB 8速光驱
3D [illegible]	D3D
3D [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	键盘 [illegible]
出品日期	2000 12
[illegible]网站	www chickenrun co uk

优点：[illegible]的[illegible]，加入了[illegible]有趣的小游戏

缺点：3D 画面风格与卡通片的[illegible]，[illegible]操控[illegible]。

动画、冒险、小游戏完美大结合

[illegible]……下面，让我们来领略一下小鸡们的逃跑大计划！

第一幕　仿冒农场主太太的计划

在这一幕中，金吉计划是先找到刀子和破帽子组合成一个真正的帽子，再在铁丝网的破口处打开一个洞，[illegible]农场主太太的衣服[illegible]，一大群小母鸡们都躲在衣服里，[illegible]农场主太太的样子大摇大摆地逃跑。而在这个计划中，你必须要完成[illegible]的小游戏（[illegible]）。也就是说，你需要操纵那些[illegible]农场主太太[illegible]，眼前是一排黑只有金吉看得见路的小母鸡们，摇摇摆摆地向大门冲去，同时还得在经过其它鸡圈大门时撞开门释放其它可怜的小母鸡。听起来也许有一点难，但是操纵起来其实和[illegible]一样“简单”，只要你不会因为小母鸡扮成的农场主太太的可笑模样笑翻了就可以（呵呵，这里面的小游戏并没有难度，但是最大的难度是画面和构思太搞笑，让我总是笑翻了，然后就手脚发软，指头僵硬……）

第二幕　三个疯狂的逃跑尝试

在这一幕中，小母鸡们居然想出了3个疯狂的计划（自然又是金吉的点子），于是也就有了3个疯狂搞笑的小游戏，就是

计划一　利用跷跷板将小母鸡们弹射到弹簧床垫上，然后再弹出墙外！因为负责抬床垫的小鸡们常常四处乱跑，所以可能会更多地看到肥肥的小母鸡们“咪”的一下扑中在地上的滑稽样子

计划二：利用烟花绑在小母鸡的背上然后从敞开的天窗、窗户、门飞出去；不过嘛，天窗、窗户、门都是偶尔才会被风吹开的……也就是说，很有可能会看到小母鸡们滑稽地撞在板子上然后滑落到地哦！

计划三　利用大[illegible]制造投石车，然后把小母鸡们投射出去　不过，能够投射的地方是一个水塘，水塘上飘浮了一些飘来飘去的木桶和木箱。只有恰好准确的把小母鸡投射到木桶木箱上，小母鸡们才有生机　否则，都是“扑通扑通”的下水了。（画外音：这些都是小母鸡，不是小鸭子！）

最后，金吉还会遇上一场生死危机。可怜的她被指定为制造鸡肉馅饼的一个牺牲品；那么，她是否可以从那个巨大的机器内逃出来呢？这就又是一个小游戏了　[illegible]！我最爱吃馅饼啦！金吉要是被做成馅饼了，那别的小母鸡们可就真的是今生永无指望了

第三幕　造一架飞机逃跑吧！

聪明可爱的小母鸡们，居然如此地富有创造性，居然决定制造一架飞机来脱离苦海。那么，除了探索整个农场找来所有的零件替代品外，小母鸡们还必须同心协力、齐动手，才能发挥十二亿倍的强——制造好机翼、发动机和飞机躯干

制造飞机躯干是一件会发出很多噪音的工作。不过呢，农场主恰巧也在修理制造小鸡馅饼的机器。那么，如果小鸡们和农场主以相同的节奏工作，就不会被发现。所以，要利用望远镜仔细观察农场主是在用锤子锤，还是在用锉子锉，或是在用扳手拧，然后和他同步叮叮当！

制造发动机的时候，金吉需要先指挥小母鸡们给发动机上油，然后赶紧趁润滑的时候让小母鸡踩动踏板维持发动机的转动提高输出功率，还得不时地照顾在一边洗澡的“大爷”洛基，给它的澡盆充气保证泡泡很多。（[illegible]，我还没有洗过呢！）

唉——小鸡们不仅劳动分工不均，鸡际关系也不好调整哦！最后制造机翼时，金吉需要3只小母鸡帮手制造出骨架、帆布和进行缝合。可惜，小母鸡们如果没有人督促的话，都[illegible]在工作台下面偷懒，所以金吉必须轮流进行督促和鼓励，还得把她们的成品分别收好，再组装起来　金吉这个小指挥还真是标准的鸡民公仆啊！

超拟真台球 III

文/王博　编辑/游骑兵

我家附近有一座弹子房，每到晚上总是宾客盈门、热闹非凡，幽深的房间里人影绰绰、烟雾缭绕。这其间，有一位与众不同的女孩引起了我的注意。她打球非常认真，而且每逢周末必到，我们交过几次手，一来一往就认识了。她在一所体育大学读书，酷爱台球，周末学校放假，自己就到这座弹子房加班练球。

前些天，她借给我一套从英国邮购来的台球游戏，翻译成中文应该是《超拟真台球 III》，游戏封面是身材高挑、黑衣素袍的珍妮特·李（Jeanette Lee），她是目前国际排名第二的美式落袋女子职业选手。珍妮特·李是美籍亚裔，自幼研修台球，在国际台球界颇有名气。这个游戏的开发公司 Interplay 早在 1995 年就推出了《超拟真台球》的第一代，由于引入了革命性的 3D 技术，在当时的游戏界引起了一番轰动，而我手中的这个版本已经是第三代产品了。我兴奋地一路小跑回到家中，迫不及待拆开包装盒，将游戏装到电脑里……

进入游戏，首先映入眼帘的是令人眼睛为之一亮的 3D 画面，台球的高光和质感、台呢的阴影以及周围的场景给我留下了深刻的印象。游戏设有多种角度供玩家观看，你可以按着鼠标的左键推拉鼠标，景深的高低上下随意调节，尤其值得一提的是瞄准模式，几乎与真实的台球瞄准毫无二致，看来，今后我不必再去那个乱哄哄的弹子房了。

游戏中的场景丰富多变，有地下室、赛车酒吧、台球套间、乡宾别墅，甚至还有金碧辉煌的皇家宫廷。游戏的界面色调以蓝色为主，雅致的格调跃然屏上。不过，电脑屏幕的透视效果毕竟和真实世界有一定差距，因此，在游戏中将球顺利击入袋中并不是一件轻松的事，所幸的是游戏中拥有一项创造性的发明——玩家只需在键盘上按 [G] 键，一个灰色的“下球点”将出现在目标球旁边，玩家只需使主球击中这个“下球点”，就可以保证每球必下，玩家不必再为琐碎的技术而苦恼，《超拟真台球 III》使你一上来就能像大师那样去运用策略和战术，是不是很有成就感？

游戏的音效较少，不外乎击球声、碰撞声和落袋声等少数音效，声音质感也稍显生硬，看来，这不是一款适合发挥音效感染力的游戏。

游戏的操控颇像一个模拟游戏，所需键盘总共 50 多个！好吓人，初玩者肯定会手忙脚乱的。我不得不一边将英文翻译过来并抄写在笔记本上，一边重复按键以加深记忆，玩这个游戏真好象在背诵英语单词。相对于其它台球游戏，《超拟真台球 III》的键盘过于繁多，游戏毕竟是一种业余消遣，建议游戏的设计者还是不要搞得太复杂为好。

值得一提是，游戏虚拟的“下球点”是一大发明，它可以使玩家更多地思考策略和战术，不必为琐碎的技术细节而伤脑筋，一个好的游戏就意味着一上来就让玩家站在一个较高的层次纵览全局。不过，建议玩家不要动不动就按 [T] 键显示所有球的滚动路线，那样的游戏将会毫无悬念的。此外，游戏中的连击球非常难打，尽量不要冒然采用这种没有把握的打法。

鉴于台球游戏的难度，游戏的制作人聘请在国际上享有盛誉的女子职业选手珍妮特·李担任形象大使兼总教练。有人曾建议使用男子职业选手，理由是男子的水平高于女子，但游戏的制作人坚持使用女性，他认为这个游戏并不是将玩家培训成出类拔萃的职业选手，而是休闲怡情，而女性的美好形象和亲和力是远胜过男子的。游戏的教学影像中，珍妮特·李不仅台球讲得头头是道，击球动作标准规范，而且语音优美、举止洒脱、魅力超凡。相信任何玩家在她的精心调教下都会掌握瞄准、走位、旋转、翻袋和连击球等技术。游戏将教学与游戏相结合，你只需点击一个击球按钮就可以立即动手实践。此外，珍妮特·李打球时带的手套很别致，你知道手套为什么设计成这样吗？不妨猜猜看。

游戏最优秀的表现莫过于物理效应。拉杆、扎杆、加塞、碰撞和吃岸都被计算得惟妙惟肖，想必程序师是学物理出身的吧。游戏的人工智能同样很优异，有 100 位以上的对手可供玩家交手，对手照例设有不同等级，想击败高手，最好先从初级开始你的台球生涯。

游戏没有职业生涯模式，玩家可以亲身体

快速上手键盘指南

键	功能
[A]	切换瞄准模式。
[B]	选择球杆的倾斜角度，以便打出“平杆”或“扎杆”。
[C]	移动整个画面。
[E]	选择击打母球的哪个部位。
[G]	显示“下球点”，只要将母球击中这个点，就能保证球必下。
[H]	选择并移动另外一个球。
[M]	移动母球，在比赛开始时或训练中常常要移动母球。
[O]	完全俯瞰球台。
[R]	重放上一次击球的录像。
[S]	按住 [S] 键，可以用推动鼠标的力度控制击球力度。
[T]	显示击球时所有球的滚动路线。
[U]	取消上一次击球，所有球回到原位。
[V]	选择观看台面的某个区域。
[W]	抬高视角。
[X]	暂时俯瞰整个球台。

[illegible]……[illegible]技术[illegible]，如果你[illegible]性子，也[illegible]练球模式，比较容易[illegible]冠军等级别。如果[illegible]性子，在[illegible]到练球模式中锻炼一番，[illegible]在激烈的[illegible]。游戏还附带自动瞄准，不妨[illegible]知[illegible]。

和真实的台球比赛一样，游戏中[illegible]击球都有时间限制的，[illegible]节奏，[illegible]见[illegible]，以往[illegible]台球游戏不[illegible]，[illegible]值得[illegible]。游戏的互联网和局域网在线对战功能[illegible]大，能够让你能和遥远的、不知名姓的对手打上一局。[illegible]恰巧在网上练球，不要[illegible]他留情面，趁他对电脑台球尚未上手之际，来个速战速决怎么样？

游戏共计 21 种台球打法，既有三球、六球、八球、英式九球、十球和斯诺克等标准打法，也有牛仔模式、银行台球、[illegible]式以及开仑台球等别具一格的玩法，无疑，玩家将过足台球瘾。游戏还有技术统计和顶级排行榜，供玩家查阅以往的经典战例和[illegible]得分，把曾经创造的辉煌回味一番。

和其它类型的游戏相比，台球游戏没有纷飞的炮火，没有凶狠的拳脚，没有高速的刺激，更没有恐怖的场面，那么台球游戏为什么能吸引众多玩家呢？我想大概就是游戏所蕴含的高雅[illegible]，在游戏中[illegible]一件[illegible]人[illegible]的事。

[illegible]过去了，《超拟真台球Ⅲ》[illegible]我爱不释手，自己[illegible]弹子房，[illegible]，电脑[illegible]在写字台上，游戏是玩不成了，我忽然想起了那家弹子房和那个女孩，“不如现在就去弹子房找她[illegible]，[illegible]肯定[illegible]的。”

弹子房依然[illegible]，可唯独不见那个女孩，老板见我来，匆忙塞给我一封信就招呼客人去了，我疑惑地拆开信封，一纸娟秀的小字映入眼帘

尊敬的王先生，你好

很高兴与你短暂的相识，遗憾的是我只得不辞而别，父亲已经为我办妥了赴英国利物浦留学的手续，此时的我已收拾行囊、远赴英伦。我有一个梦想，那就是成为珍妮特·李那样的女子职业台球选手，唯一不同的是，我选择了斯诺克。现在，机会终于来了，为我祝福吧！《超拟真台球Ⅲ》送给你，我们的相聚虽然短暂，但友谊却地久天长，愿这个游戏成为我们永恒的纪念吧……

我的[illegible]中有些[illegible]的[illegible]，缓步走出阴暗的弹子房，扑面而来的是清新的春风，阳光带着[illegible]洒在大地上，天空是那样的清澈湛蓝。

我抬头仰望，隐约间仿佛望见一只优美的风筝正带着无限的梦想飞往一座遥远的国度。谁又能保证，若干年后的新版《超拟真台球》游戏中，不会出现这位少女动人的风采呢？ ■

编辑笔记：

分辨率最高支持到你的系统极限?! 哈哈，没错，很是过瘾！游戏中的影片非常清晰，原版 CD 中另有风格各异的 8 条音轨，为不同地域的球室中带来了贴切的气氛。唯一遗憾的是，既然是“超拟真”台球，球室中为何总是空空荡荡没有“人气”，而只能看见一根球杆在“鬼魂”的操控下击球?！这大概是 VP3 中不小的遗憾，也希望在续作中制作者能注意到这个问题。



中文名称 Virtual Pool 3
出品公司 Celeris/Interplay
国内代理 [illegible]
运行版本 1CD/Win9X WinME, Win2K
[illegible] [illegible]（SP）
最低配置 P233/32MB、4速光驱 180MB硬盘
推荐配置 16MB显存的3D加速卡
3D加速卡 D3D/软件3D
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标+键盘
出品日期 2000.11
官方网站 www.interplay.com/vp3

缺点 操控键过于繁多，不如平面台球那样[illegible]

工业时代的机械佣兵战争

致命武力

文/小刀　编辑/东东

昔日曾经以《炎龙骑士团》系列奠定华语战棋游戏霸主地位的汉堂国际，近一两年来乏有佳品出产，影响力江河日下。正所谓不鸣则已，一鸣惊人，新作《致命武力》的问世，终于让汉堂这“老大帝国”再次证明了它不可小觑的实力，一举恢复了往日的堂堂威风。

告别剑与盾的时代

仍然在中世纪的战棋游戏里冒险的勇者们，把陈旧的宝剑和盾牌都扔掉吧！《致命武力》为玩家们准备了工业时代的全新装备：自动步枪、冲锋枪、肩扛式火箭炮……由此带来的变化并不仅仅是角色们手中拿着的武器外观不同而已，更带来了一种战棋游戏的全新玩法。

传统的日式战棋游戏，大多都采用冷兵器的近身战斗方式，配以少量的远距离攻击力量（如弓箭手）和大量的魔法。而在《致命武力》里，无论敌方我方，大部分武器都是远距离攻击式的，与 TV GAME 平台上大名鼎鼎的“机器人大战”系列颇为相象。由于每个人物和兵器的攻击范围都有很大不同，使得战斗策略更加复杂化。最突出的体现就是：战棋游戏里最重要的“走位”（即让你的角色站到最适合的那个方格里）难了许多，你经常发现，一不留神，就会让人物站到一个无法进行任何攻击而又四面受敌的糟糕位置。



六个人的冒险

与那些“大兵团”作战的战棋游戏不同，《致命武力》从头到尾我方队员数量都非常有限，有时候甚至还会出现大家走散的情况，于是不得不展开一两个人对一伙敌人的战斗。这种设定带来的直接后果就是要保证全体战斗员“一个也不能少”，以往那种丧失一两个队员无关大局成败的游戏定律在此将被废止。

与此相配合，在培养角色时讲求平衡性显得至关重要。这里说的“平衡”并非简单的“所有人等级一样”就 OK，因为在角色设定时就有各有特色，有强弱之分，例如魔术师防御力和 HP 都比别人差，这个角色在初期若不重点培养到比别人高上两三级的话，很容易就被那些“专挑软的捏”的敌人打得挂掉。如果总让最弱的人先被打掉，那么他就更缺乏升级的机会，形成弱者愈弱的恶性循环。

没有武器店和道具店?！

这可真是一个噩耗，也就是说我们需要的全部装备和药品都只能在战场上弄到了。除了被消灭的敌人身上偶尔掉出一两个道具外，更多东西（包括很棒的兵器）的取得需要你一格一格地去探索战场，而且某些物品需要派特定的人物探索才会出现。

因为游戏难度比较高，相信很多朋友在玩的时候和我一样，都想方设法取得更多的道具，于是也就不得不一遍又一遍地探索战场。最常见的办法就是留下一个奄奄一息的敌人小角色，然后展开全员战场大探宝活动，虽然常有惊喜，但更多的是枯燥重复带来的不耐烦，总让人感觉这是制作者在故意拖长游戏时间。

可能要让你抓头皮的难度

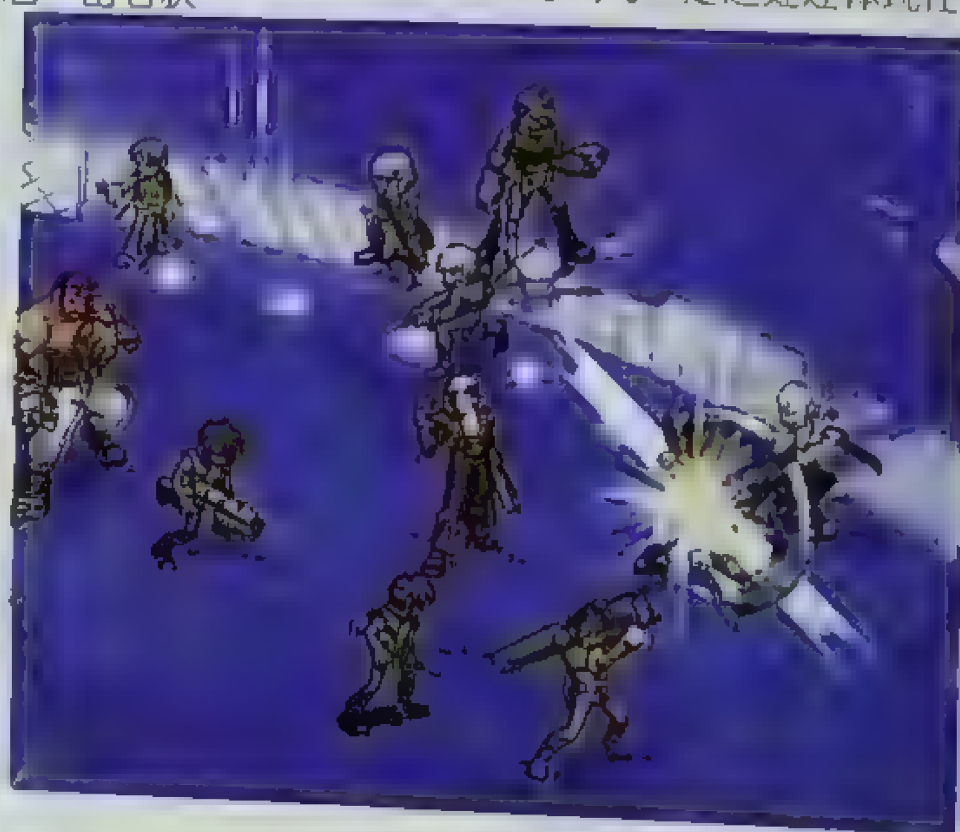
秉承汉堂一直以来与玩家作对的光荣传统（当年的《天地劫》的难度就被誉为



变态)，今回的《致命武力》也绝对让各位轻松不了。其实，从刚才提到的"总共只有六个角色"和"没有武器店和道具店"的设定就可以看出难度非比寻常。此外，敌方普通角色的攻防和我方队员相差都不大，因此决不会出现象《轩辕伏魔录》那样乱冲乱打也能赢的状况，如果不认真思考"走位"状况的话，很容易被杀得丢盔卸甲。敌人 AI 较高，不会傻傻地拼命冲锋，一旦受重伤就会逃跑。他们还能够找出你队伍中最弱的环节，倾尽全力加以攻击——正如我们在对付电脑时做的那样。

练级！练级！！

如果想让难度稍微低一点倒也不是没有办法：在战事结束后会出现"是否再次搜索战场"的选项，你可以回到刚才的地方与敌人再打一次，这可就是练级的好机会。在练级时注意，除了"最后一击者获得最多经验值"这种一般设定外，《致命武力》还有个与众不同的东东：SP 值。



SP 值是队员们学习新技能时所要花费的东西，只有最后一击者才能获得 SP 值。为了维持队伍的平衡，不出现畸强或者畸弱的家伙，游戏规定，当敌方等级比你低时，打死他可以获得经验值，但是捞不到 SP 值。

说到练级，当年以高难度[illegible]《[illegible]》[illegible]被一个[illegible]BUG 打败了——[illegible]，[illegible]级练到[illegible]无难题[illegible]。《致命武力》加进了[illegible]功能，使得练功让人们无[illegible]。游戏里人物等级分 S、A、B、C、D、E 六大阶级，每个阶级又分十个等级。在第一关中，你最高只能练到 E 级的最高——E10 级，只有进入第二关，E10 才会上升为 D1，指望靠高级别的压倒优势来打败敌人的玩家们可要失望了哦

华丽的外包装

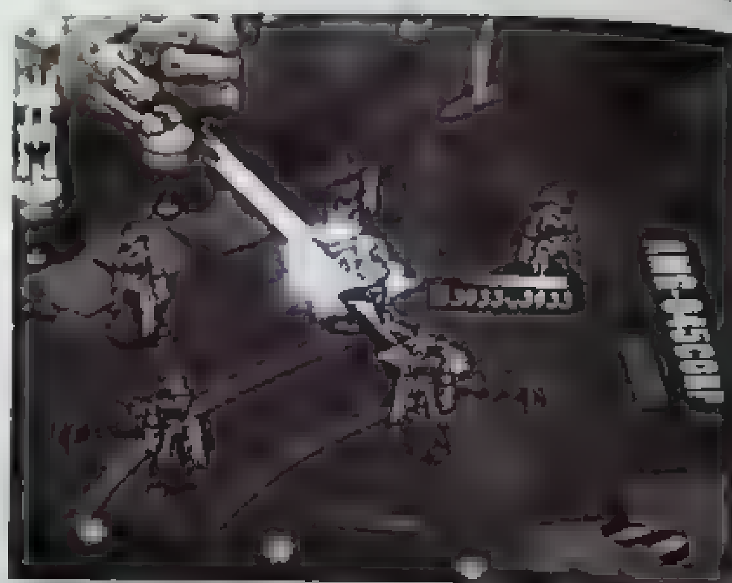
《致命武力》的片头可以说是我见过的国产游戏里最棒的一个，尤其是配乐方面，完全是好莱坞大片式的风格和气势，一开场就为整个游戏增色三分。游戏中的画面虽然不如片头那样来的有震撼力，但也相当出色，尤其是那些巨大的战斗机械出战的时候——这些钢铁巨兽中最大块头的家伙可以占据两个屏幕的大小，与之战斗，真是成就感无穷啊！

败笔：被淡化的情节及其他

可以自由移动的界面是游戏的一点小特色，你可以把"攻击"、"防御"、"探索"等等这些按钮放在屏幕上任何你觉得方便的位置。尽管是非常有趣的做法，但是实际用途似乎不大，有时候还会导致按钮失灵这种讨厌的小 BUG——不过，这只是白璧微瑕罢了。

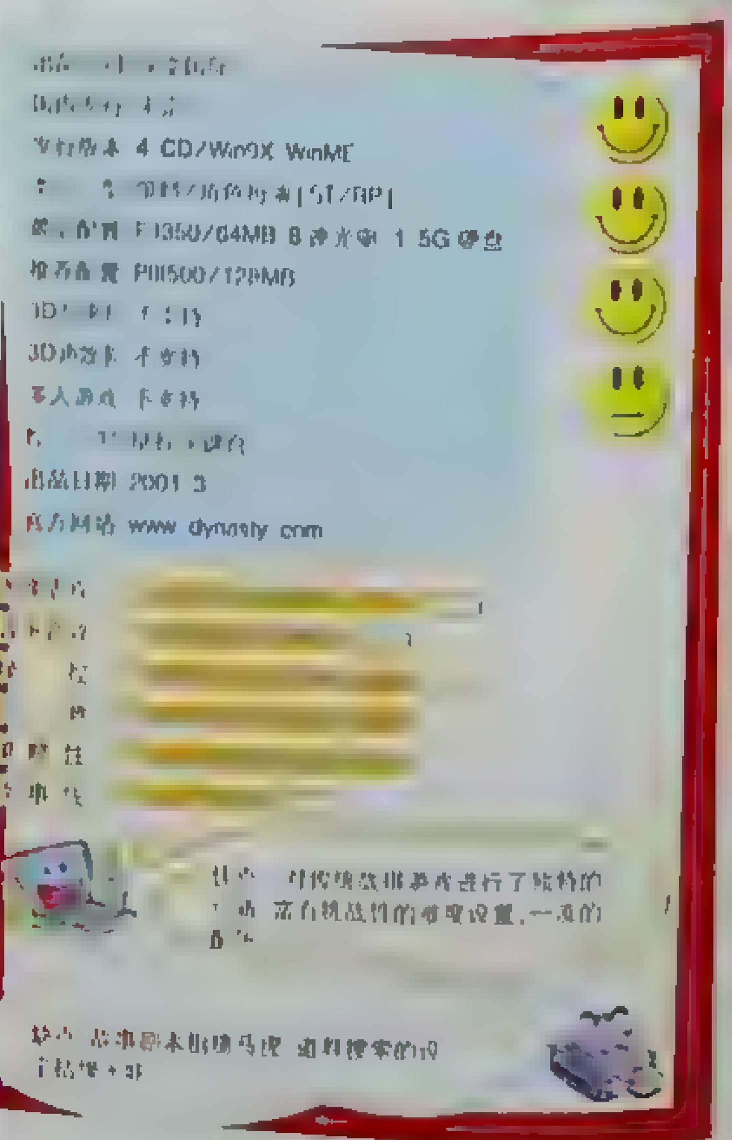
除此以外，游戏的不足之处还体现在 3D[illegible]2D[illegible]不太统一，在[illegible]位置等一些方面。[illegible]出的失误是[illegible]。

这是一[illegible]《致命武力》仍[illegible]了日式战棋[illegible]最重要的因素之一——剧情。[illegible]只是任务介绍里的一点文字以及游戏里一些简单的



情节和毫无个性的对话。也许被淡化的情节会成为该部大作受指责最多的地方，毕竟，仅靠不断的升级和找宝物来支持玩家们把这款游戏一关关地打下去并不那么容易。

虽然并不能被称做完美，而且略有瑕疵，但是迟来的《致命武力》终究是显示了它的应有水准，也为沉寂多时的汉堂国际赢回了久违的喝彩之声。■



[illegible]
发行版本 4 CD/Win9X WinME
[illegible]
最低配置 P350/64MB 8速光驱 1.5G硬盘
推荐配置 PII500/128MB
[illegible]
出品日期 2001.3
官方网站 www.dynasty.com
[illegible]

比 QUAKE 更加华丽的杀戮

英雄萨姆

文/苹果熟了 编辑/东东

虽然"DOOM"类游戏一直是卫道士们口诛笔伐的"暴力作品"，但它庞大的玩家群和由此产生的巨大经济效益仍然让各大游戏开发商在这个领域里乐此不疲。当网上出现了有关《英雄萨姆》的开发消息时，它就被认定为一个全新的"DOOM"游戏，开发商 Croteam 更自称：这款新作采用的引擎将是同类游戏中最好和最具特色的。

阳光下的埃及古城

即使是简单的"DOOM"类游戏，一般也会有个老套的情节。《英雄萨姆》的故事源自 21 世纪末期的一场意外事件，人类发现了一个令人惊喜的事实：在含油砂岩地层下，有未知的、更先进的远古科技文明被发掘出来，人们急于借此通达宇宙中更遥远的地方。这件事初看上去十分美好，其后可怕危机无人察觉。一百年后，2104 年，来自异度空间的怪物蜂拥而至，对人类世界展开疯狂的进攻，人民奋勇反抗，但屡战屡败，地球文明即将毁于一旦。勇士萨姆受命于危难，接受神圣的使命，回到远古的埃及，找寻一个被称为"时空锁"的充满神奇力量的远古圣物，来挽救人类的灭顶之灾。

进入游戏，上穿白色无袖 T 恤、下穿蓝色牛仔裤、脚蹬红色帆布鞋的主角萨姆威风凛凛地提着机关枪出场了。当然，也有不喜欢这类"肌肉男儿"的玩家。游戏设计者提供了好玩的主角建模程序，只要稍具一点 3D 建模的常识，加上一些简单的素材，你就可以轻松造就一个你钟爱的游戏主角，甚至以自己的模样披挂上阵，或者干脆以一只酒瓶、茶壶的模样幽默一把！当然游戏内部也预置了十余个风格各异的造型让你挑选，这其中以圣诞老人的造型最为逗趣！不过，大家都知道，在"DOOM"类游戏里，玩家只能看见手里端着的枪，没法看见自己的模样。所以，这些有趣的角色只好用于联机对战啦——你尽可以想象一下圣诞老人和猫王用重型武器大打出手的火爆(滑稽？)场景……

与那些黑漆漆的 3D 游戏不同，当你第一次进入萨姆的世界时，展现在眼前的是一片蓝天白云下的明亮大地。即使在室内场景，感觉也要比《雷神之锤Ⅲ》来得光亮舒服。丰富艳丽的色彩和真实清晰的光照效果无可挑剔。耗时四年开发的引擎果真非同一般，无论是阴森恐怖的地牢、寸草不生的沙漠，还是气势宏



萨姆得到了神器的一部分

伟的宫殿、繁星密布的夜空都逼真漂亮。同样是埃及的地貌，《三角洲特种部队Ⅲ》中的场景就相形见拙。引擎强劲的另一例证是，人物的造型都比较大，且当数十个敌人同时出现在一个画面时，(游戏要求的)最低配置电脑跑起来也不是特别费劲，跟前不久《黑暗之刃》的无奈形成了巨大的反差。这对于我们中国的普通玩家而言，也是一处最贴心的设计。

一路打下去，你会得到花样繁多的武器，包括：匕首、左轮手枪、单筒猎枪、双筒猎枪、链式机枪、汤姆式机枪、枪榴弹、火箭筒、镭射枪、全能大炮等等。武器、弹药、护甲、血瓶随处可拾，数量不少，也容易发现。你所面对的敌人也是种类多多，



远古时代居然也有这种机械人

千奇百怪。这些怪物都很有趣，个性十足，绝无雷同：有手拿着武器，一手提着自己头颅的无头怪，有疾驰如飞，发出如马蹄踏地一般的声响的骷髅，有两手各拿一个点燃的炸弹，高声叫喊着冲向你的敢死队员……随着场景越深入，老应遭遇到的怪物也更加庞大和凶猛。



作为一个典型的第一人称射击游戏，不断地杀敌当然是首要任务，血光冲天是这类游戏的基本特征。但《英雄萨姆》为了尽量淡化血腥色彩，特别包含了“Blood and Gore”设置，你可以把鲜血设为绿色，最有趣的当然是设为“鲜花”。——我可没有写错哦，枪子儿打在敌人身上，他们的伤口冒出的不再是泊泊的血液，而是大朵大朵的漂亮的鲜花，即使死掉后也会在地上化作一地鲜花，而不是难看的一摊污血。这就是游戏中所谓的嬉皮士风格模式(hippie)。

与画面相呼应的是出色的音效，音效可以由你在 11KHz、22KHz、44KHz 之间任意选择，武器的效果声、怪物的嚎叫声等等在你高配置的声卡和音箱中可以表现得完美无暇，更加绷紧你紧张的神经。相反的，背景音乐却是乏善可陈，给人印象不深。

《英雄萨姆》中的难度选择较一般的要多，分别为 Tourist、Easy、Normal、Hard 以及 Serious。设置中也有一些特别之处，比如“Custom Level”可以让你玩到你曾经去过的关卡；“Technology Test”可以测试你的电脑以及游戏引擎的出色效果。而在“Split Screen”中，最多可以让四名玩家同时玩这个游戏，和联网(Network)模式不同的是，它是用分割画面形式来进行。《英雄萨姆》还和很多赛车游戏一样，让玩家可以观看游戏录像(Demo 模式)。除了自带的一些 Demo 外，你还可以自己录像，只要在玩游戏的过程中按[Esc]键，选择“Start Record”即可，记住停止录像也是按[Esc]键，这样你就可以观看自己过关的完美重现过程了。

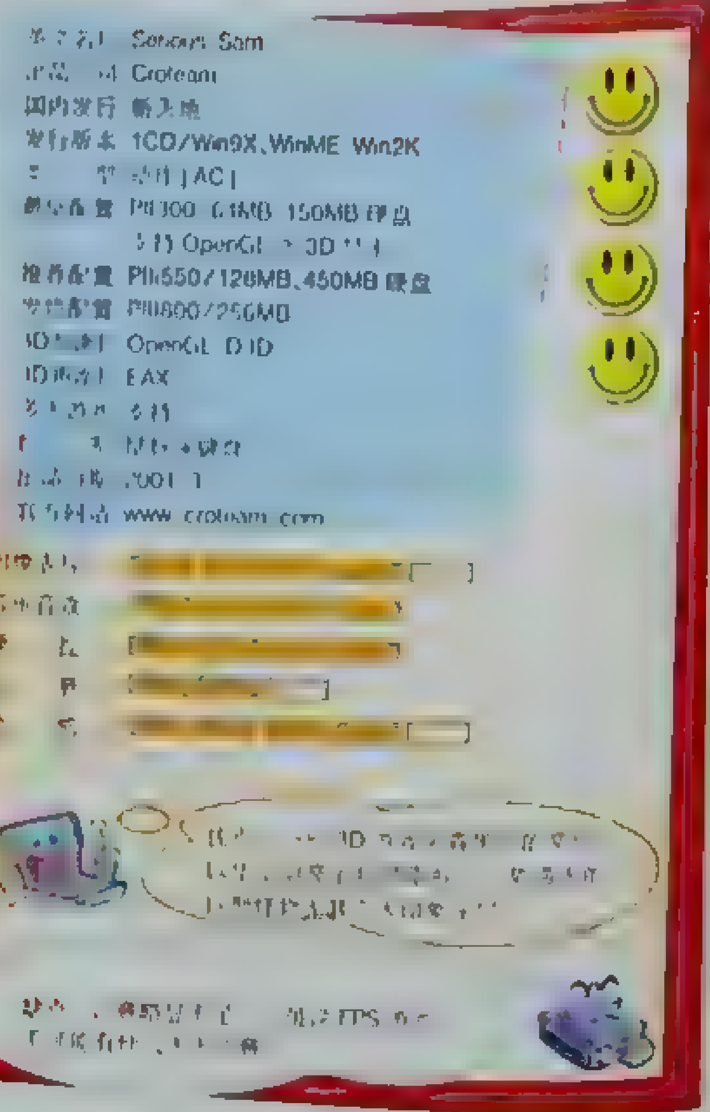
游戏的难度应该说还是比较大的，初次接触《英雄萨姆》的你可能难以应付在巨大的场景中，敌人从四面八方涌来的窘境。其中变态的设计是：敌人一群群的向你扑来，让你手忙脚乱，应接不暇，这样的“寡不敌众”局面有时长达数十分钟，“酣战”一轮下来，大多数人都会累得半死！

成千上万的敌[illegible]铺天盖地而来

如果单机任务已经让你提不起兴趣，或者说你已经轻松地完成了所有关卡后，来试试游戏提供的三种联网游戏模式吧，它们分别是：死亡模式、得分模式、协作模式。对于死亡模式和得分模式，大家都很熟悉了，而少见的协作模式创意十足、新鲜有趣。它可以让多达 3 [illegible]游戏的[illegible]，[illegible]，互相支援，[illegible]……在联网游戏方式上，《英雄萨姆》并不[illegible]于《雷神之锤 III》之[illegible]作。

如果你喜欢那种不用多动脑子，操控简单明快、画面[illegible]，玩起来感觉特痛快的第一人称射击游戏，那么《英雄萨姆》简直就像是完全为你而开发的。在国外游戏媒体上，有人酸酸地说：18.95 美金的低廉售价（只相当于同类游戏的 1/2～1/3）导致了《英雄萨姆》目前在欧美市场火热的行销。而我以为，游戏本身的出色表现才是它得到玩家喝彩的根本原因。■







魔在手中，魔在心中！

召唤者

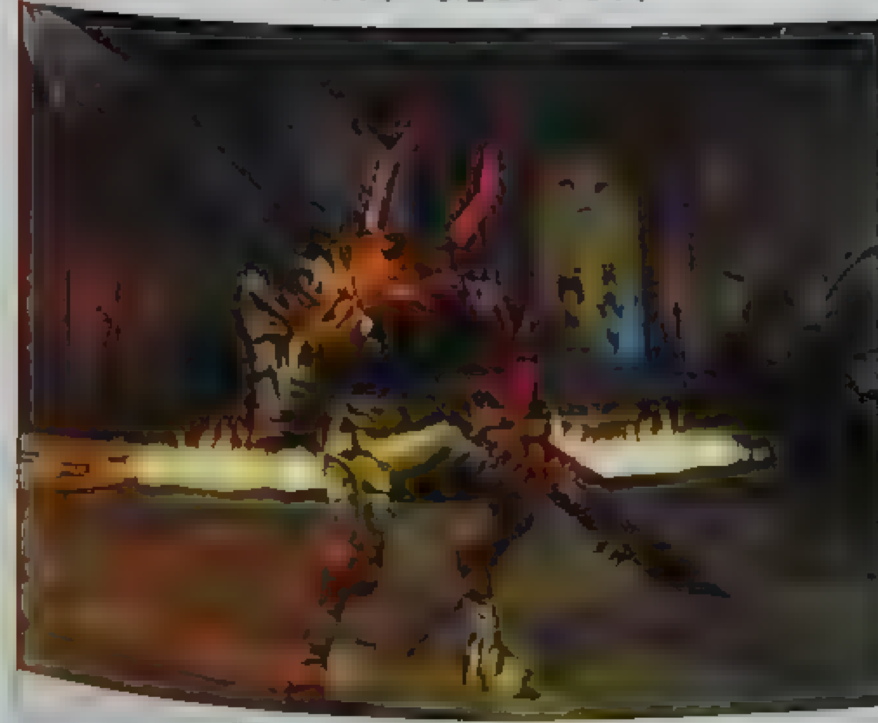
文/游侠 HAPIII　编辑/东东

近年来，游戏厂商们一直在试图缩小 PC 游戏和 TV 游戏之间的差距，飞速发展的 3D 引擎技术和画面处理技使得这一努力越来越接近最终目标。更多的的游戏同时发布多机种系统版本，有些几乎就是采用同一个系统引擎分别开发不同机种游戏——就在五年以前这还是无法实现的梦想。曾经制作了《天旋地转：自由空间》的公司 Volition Incorporated，新近推出的 RPG 大作《召唤者》(Summoner)就同时发行了 PC 和 PS2 两种版本。这在电脑游戏史上尚属首次。

《召唤者》的故事主线围绕着一名叫做约瑟夫的年轻人展开。在约瑟夫的手上有着一种特殊标记，带有这种标记的人属于一个特殊的群体，他们拥有召唤恶魔的超级能力，而这种魔力来自于散布在大陆各处的召唤指环。在约瑟夫还是少年的时候，他的村庄遭到了强盗的洗劫，在极度惶恐之下，他使用召唤指环召唤出了魔鬼。由于他的能力还很弱，无法完全控制魔鬼的行动，所以狂暴的恶魔不仅杀死了入侵者，还摧毁了约瑟夫的村庄，幸存的村民愤怒地将约瑟夫驱逐出去。他的心中充满了内疚和自责，逃离家乡来到了另一个小镇，并且发誓永远也不再使用这种邪恶的力量。之后的多年中，约瑟夫做了一名农民，过着和平宁静的生活。直到某一天，附近的帝国军队来到了小镇，他们在搜寻一名具有召唤能力的人，因为有预言显示这个召唤者将会推翻帝国现政权。约瑟夫不得不重新开始流亡的生涯，这是一次漫长而危机四伏的旅程，游戏就是从此开始。



队伍行走在东方风味的场景中



此牛头怪君乃相当难对付的 BOSS

在游戏中，约瑟夫不是独行侠，在这块危险大陆上的历险过程中，陆续会有另外三名队员加入他的行列——他们同样有着很复杂的人物背景，说起来很象“龙与地下城”的克隆版本。为了制造人物间的冲突，开发者特意安排了一些特殊的人际关系，譬如队伍中一个叫杰卡的人居然是约瑟夫的仇人。他和约瑟夫曾在同一个村庄生活，他恨约瑟夫毁了自己的家园，因此发誓要报仇，他加入队伍就是为了在路上伺机下手干掉约瑟夫。玩家率领的这支队伍穿行于既美丽又恐怖的全 3D 游戏世界中，从风光秀丽的农庄到潮湿腐烂的地下墓穴，每一处场景都令人难忘。记得游戏刚开始时，冒险队会经过一个修道院，在那里你会感受到一种神的光芒笼罩下的庄严。后来，修道院被妖魔占据，队伍再经过这里时，一切就变成了鬼魂之城般的死寂和阴森……就这样，游戏中的世界不断地演变，让你的思想也融入游戏中去。

丰富的对话是游戏的特色——尽管这让国内的玩家们感到巨大的语言障碍。人物对话采用了对话树的形式，可以不断选择提问方式、次序，但基本上还是要全部问完，先后的次序并没有什么不同。而且在对话中是不能退出的，如果不小心点中了一个已经进行过对话的 NPC，就不得不再次“欣赏”那段冗长的对话，实在很不方便。

《召唤者》的操作方式类似于《灵魂使者》(Soulbringer)或是《恶魔岛》(Evil Islands)，用一个鼠标就可以控制角色的所



以壮观的瀑布为背景战斗





主角在大地图上行走

[illegible]，[illegible]，敌人的[illegible]……如果[illegible]的[illegible]……[illegible]出于对游戏性的照顾，对上玩家的实力相对高一些，[illegible]难分胜负。更有趣的是，系统经常会对主角的攻击作出一定的评价，比如[illegible]大早、[illegible]太慢等等，就好像在充当教练。

角色的每一次战斗都能得到一些经验值，和大多数角色扮演游戏一样，经验值的增加可以提升等级，获得更多的生命值和技能点数，学会更多的魔法技能。《召唤者》作为角色扮演游戏比较特别的一个设计是：当某队员杀死一个敌人后，所有的经验值都属于他一个人，而不是平均分摊给所有队员。所以要综合考虑所有队员的经验值变化，而保持大家的均匀发展是很重要的。

玩家一方的角色各自拥有一些特殊技，在等级升高以后还能学会连续技，看上去和史克威尔作品里的那些漂亮的战斗动作相仿。每一次升级都能使队员学会新的技能，并且可以自由选择增加哪一些属性值。游戏最初约瑟夫只能用剑，等到戴上两枚召唤指环后才能施展最强大的召唤术，而召唤到的恶魔也会随着等级的升高而更加强大。可供召唤的恶魔分

有复杂动作。当鼠标在屏幕上移动时，允许移动的地点就会显示一个圆圈，左键单击你的角色就会以最快速度跑过去，右键则能选择不同的攻击动作或魔法。当你靠近敌人时，可以选择乘他不注意悄悄摸过去，也可以展示你的君子风范等他发觉你后冲过来时才出手。在战斗中你只能控制一个角色，其它的队员就得借助 AI 来控制。你可以事先对他们设定作出防守、助攻或者远距离医疗战友等行为，但是也可以随时暂停战斗调整策略，重新指定角色的行为。这种设计虽然有别于传统角色扮演游戏的操作，却也没有多少创新，大家想必早已在《博德之门》、《异域镇魂曲》等游戏中早就见到过了。游戏的寻路功能还有不少缺陷，明明近在咫尺的移动点，角色偏偏要绕一个大圈子才能到达，或者干脆就卡死在那里，要靠玩家转换视角后才能把他“拯救”出来。

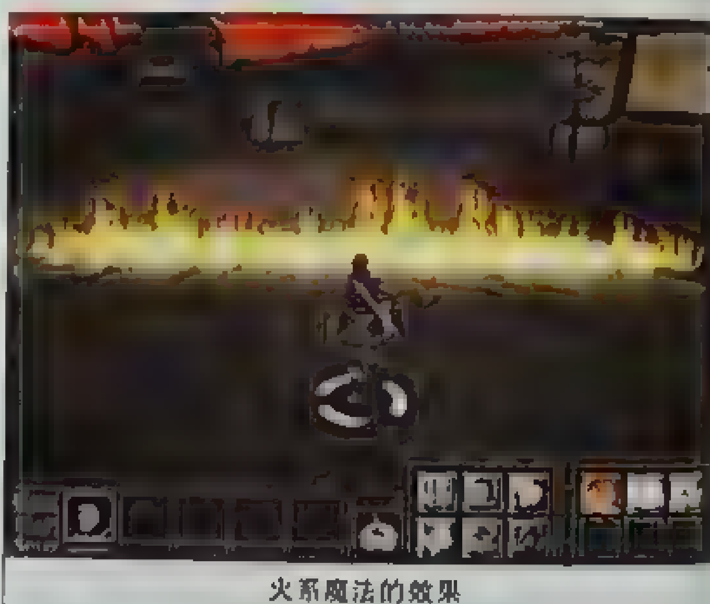
与中文角色扮演游戏中令人深恶痛绝的踩地雷的遇敌方式不同，玩家能够在很远处就看到敌人，如果你想尽可能地避免激烈战斗，可以用最快的速度穿过敌人的封锁。此时，就可能发生有趣的场面：你控制的角色已经突破了敌人的防线，但是你的队员还在和敌人进行殊死战斗。每个非玩家队员采取的策略还会不同，并非



人物状况和他掌握的各种魔法

[illegible]，[illegible]可以使用。在战斗中[illegible]能够在结束战斗后立刻[illegible]，因此为了恢复技能点数和生命值，[illegible]连续的战斗。

客观地说，《召唤者》远没有当初宣传的那么优秀，它只不过是一个模仿“博德”的角色扮演游戏，各方面的表现也都还在“博德”之下，唯一超越《博德之门》的地方就是它漂亮的全 3D 画面——虽然有时候会让你稍感晕眩，但那确实是一流水准的。■



火系魔法的效果



游戏名称 Summoner
制作公司 Volition
国内发行 [illegible]
发行版本 2 CD / Win9X WinME
类型 角色扮演(RPG)
最低配置 PII400/64MB 8M 3D显卡 8倍光驱 800MB硬盘
推荐配置 PIII500/128MB 16M 3D显卡
3D加速 D3D [illegible]
3D声效 EAX
多人游戏 不支持
出品日期 2001.3
官方网站 www.summoner.com





谁能平息魔界的风暴?

魔界争霸

文/龙河　编辑/东东

从前，有一块叫做“即时策略”的游戏大陆。在这块大陆上，名为“SC”和“AOE”的两大帝国各霸一方，平分天下。尽管如此，仍然不断有无数勇敢的新生英雄敢于向这两大霸主发出挑战，努力在它们的势力夹缝中建立属于自己的王国。他们中也有一两个东方战士的身影，来自韩国的《魔界争霸》正是其中之一。

象 RPG 那样开场！

《魔界争霸》以韩国著名奇幻小说为情节蓝本，故事大意是：一名邪恶的祭师从魔界召来无数的恶灵，侵占了美丽富饶的里纳克罗尔城，城中女祭师死里逃生，向周边的国家求援。各国出于私利，见死不救，恶灵军势力逐渐壮大。复仇心切的女祭师寄最后的希望于恐怖的“黑魔法”，身心渐渐堕入魔道，整个大陆陷入更可怕的腥风血雨之中……

英雄、恶魔、巫师、魔法……似乎永远都是 RPG 的专利，而以魔幻时代为背景的《魔界争霸》却汇聚这些元素演出了一场真正的即时策略大戏。在游戏进程中，会有很多事件出现，各种角色象 RPG 那样在地图上对话，展开一段段的剧情。与很多只有一个片头和几段任务简报的即时策略游戏不同，在《魔界争霸》里有着真正吸引你一关关打下去的故事情节。你会发现，即时策略游戏的乐趣并不仅仅在于一次又一次地用大军把敌人的基地推平。

优秀的画面表现

其实第一眼看到《魔界争霸》的时候，我并不觉得它的图象效果可以用“优秀”这个词来形容。虽然有 1024×768@16bit 的解析度，但是感觉兵种单位太小，建筑物也模样一般，只是天气变化精确地表现在战场上让我感觉有点意思。



然而，随着游戏的深入，我发现自己能造的兵种体积越来越大——最后我招募出了龙，当看到巨大的龙在空中飞舞的时候，我那“兵种单位太小”的第一印象已经飞到九霄云外了。当然，游戏画面表现最闪光的地方还不在此，华丽多变的魔法效果更是让人惊叹。大部分的高级兵种都掌握魔法，因此在后期的大规模作战中，闪着各色光芒的火焰、闪电和光环成了战场的主色调——这种场面是在其他任何一款即时策略游戏里都难于见到的。



自立门户的策略系统

咄咄怪事！《魔界争霸》中居然看不到忙碌不停的采矿车和农民，看到的只是战士和魔法师们在各自准备着大战。如果有人问道：“不采集资源还算即时策略吗?”，相信游戏设计者们定会微笑着反问：“是谁规定了即时策略就必须采集资源呢?”是的，这正是此游戏创意的独到之处。

想组织一支大军怎么办?派你的英雄和士兵去占领那些大大小小的建筑吧！城



转换，[illegible]“[illegible]”，[illegible]在2[illegible]，5[illegible]，6级以上的[illegible]可转换为神箭手，8级以上的[illegible]可转换为[illegible]骑士，10级以上的[illegible]可转换为武士。不难看出，这完美的升级系统又是从RPG 游戏学来的一步好棋。

抛掉了烦琐的[illegible]系统后，《魔界争霸》更加突出了作战方面的策略性。由于生产部队和采集资源同时在建筑里进行，玩家不再为身边的矿场的资源而担忧，因而得以专心于战事，更好地把握好战机。在出色的战术支持下，以少胜多的战例并不鲜见。举个例子，一般在即时策略游戏里丢了基地就基本宣告失败，虽然能侥幸逃出对手的强攻猛打，但往往刚建好新基地还没来得及造兵工厂就被对手二次抄家。而在《魔界争霸》中，当战况不利时，我方只要能及法使一个高等级职业的魔法师脱逃出来，避开敌人，就很有可能再卷土重来、东山再起——这种设定，无论对强势方或弱势方而言，都具有很强的挑战性。

堡、教堂、客栈……甚至魔坊，每所建筑都有提供兵员的功能，但根据驻扎的兵种和建筑物本身级别的不同，出产的“产品”——兵员的种类也会有很大差别，造兵速度也有明显不同。所以争夺建筑物，尤其是那些大型建筑的控制权也就成了各位统帅们的第一要务。

再说说兵种。《魔界争霸》中每个兵种都具有独特的个性，从最垃圾的骷髅战士，到用自爆来打击敌军的僵尸，以及远距离攻击的弓箭手和神术师、能够使敌人暂时性麻痹的祭师和美杜莎，直到攻击力强大无比的飞龙，各兵种都能够在战斗和训练中升级，最高可升到50级。还可以在到达一定等级后进行职业

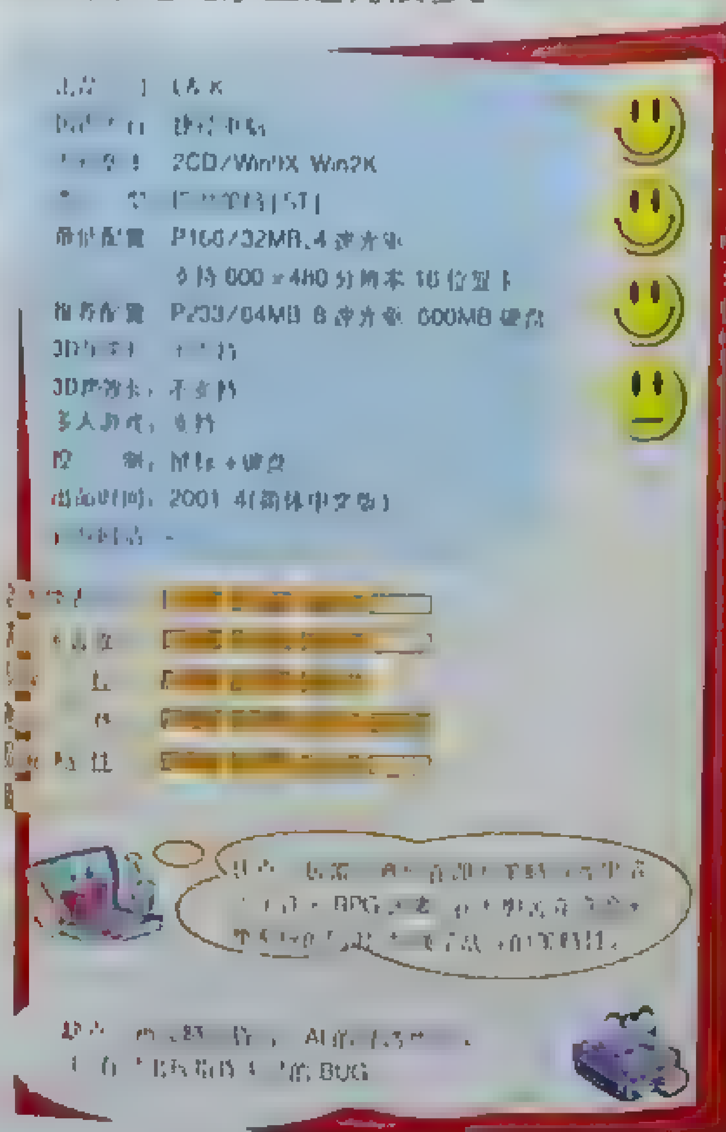




灵活的控制

“工欲善其事，必先利其器”，即时策略游戏最有可能毁在一套复杂烦琐的操作系统上。所幸《魔界争霸》的开发者没有犯下这种失误，考虑到玩家玩游戏时“只手控鼠”的负担，故此这款游戏在控制方面吸收了《星际争霸》的许多优点，在鼠标为主的控制方法下配合快捷键的操作，而且将快捷键设置得更加简捷。比如要造“骷髅兵”，只需点一下基地按“S”键，就能省去多次的鼠标点击。作为网吧中最受玩家青睐的即时策略游戏，虽然战术较量很重要，但取胜的关键莫过于手下功夫的大比拼。此种“贴心”的设置，使玩家更加省心省力。

行文至此，突然想到两句题外话。印象中，一两年前玩的韩国游戏模仿欧美和日本的味道还相当之重，而近期接触的几款韩流大作，包括《魔界争霸》，都不同程度体现了创新压倒模仿的趋势，看来韩国游戏已经开始了从“拜师学艺”到“开宗立派”的巨大转变。反观国内，喊了几年“超英赶日”口号的国产游戏发展，又是如何呢？看来在游戏方面，这个东方近邻值得我们学习的东西还有很多。■





再次踏上血与火的战场



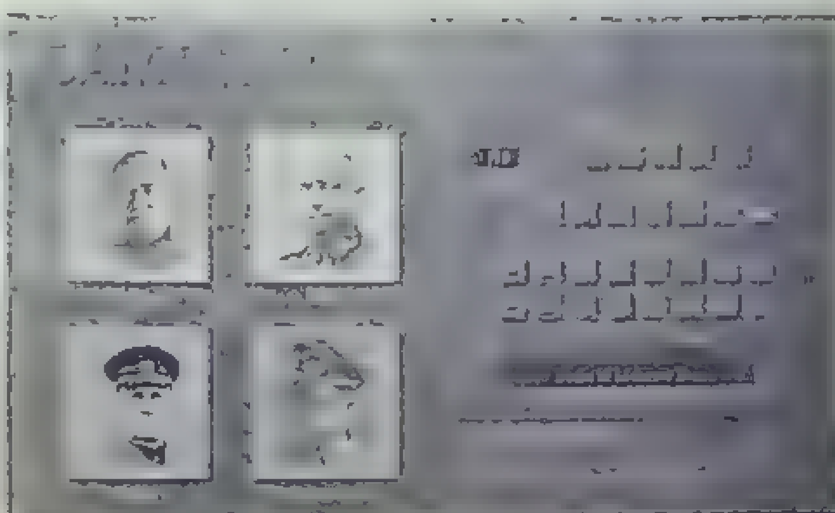
装甲元帅Ⅲ焦土

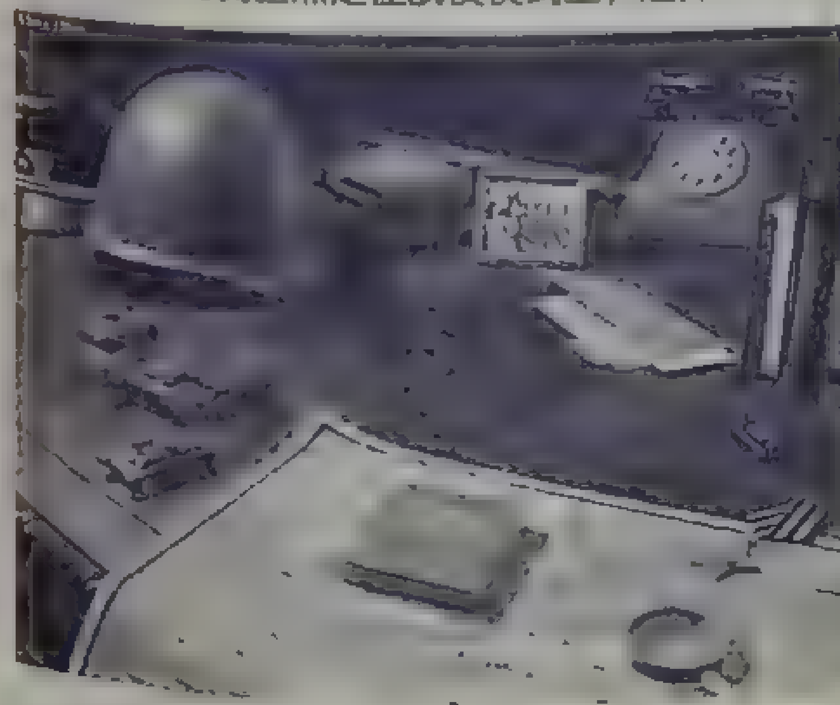
文/HAP Ⅲ　编辑/游骑兵

开始我对这个系列游戏的演变有些困惑，去年《装甲元帅3D》(Panzer General 3D Assault)给我留下了深刻的印象，但是这次推出的系列中第四个作品却叫《装甲元帅Ⅲ焦土》(Panzer General 3· Scorched Earth)。进入游戏以后不久，我就明白了为什么SSI选择了这个游戏名字，因为这次的游戏完全不同于PG3D的风格，而是走回了前两代的经典风格。当然也并不是说新游戏没有值得关注的的地方，SSI做3D游戏也许不在行，做传统战棋游戏绝对轻车熟路。

和以往的系列一样，PG3SE仍然是回合制的战棋游戏，你作为第二次世界大战的指挥官要指挥部队与数量众多的敌军部队展开激战。在绝大多数关卡中，游戏任务就是夺取对方城市或保卫己方城市，只在少数几个任务中需要搜索营救和摧毁全部敌人。每一种作战单位都有独一无二的打击力量和薄弱环节，你必须对这一切都了然于胸，合理地调配你军队中的所有战斗力量。你选择的指挥官会影响战役的结果，游戏中的战役使用的是动态战略地图，允许你选择自己的成功策略。

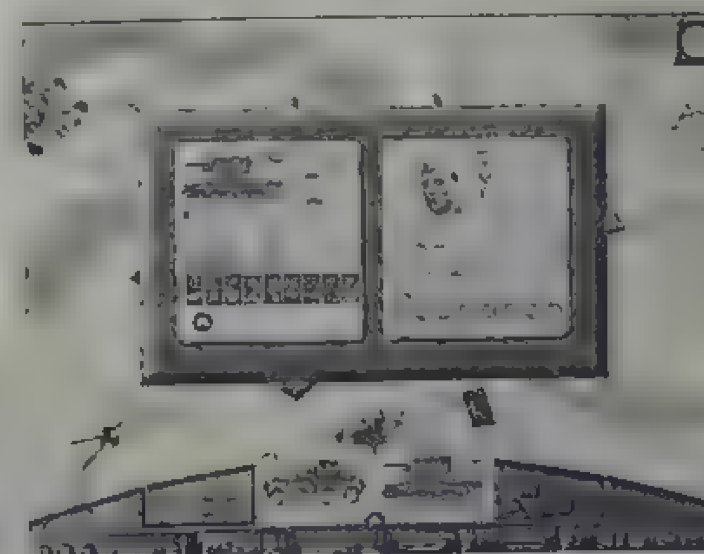
PG3SE的侧重点是在战役模式上，选择的的战场在东线，在四场战役中围绕着德国和前苏联之间的莫斯科保卫战和攻克柏林之战，你将经历无数场战斗。你能扮演前苏联的朱可夫元帅和康尼夫元帅，或者德国的古德里安元帅和曼斯汀元帅，从一个任务到下一个任务，你所指挥的部队和军官将一直跟随着你，所以在完成任务的同时要尽可能地保存实力，这对完成以后的任务具有决定性意义。以往这个系列游戏的一个不足之处是游戏呈非自主性发展，但是新游戏弥补了这个不足，具有一个分支战役系统。完成一个任务之后，并且获得了一个主要胜利，你就能够从一至四个任务中自由选择下一个要完成的任务，从而获得更高的自由度。 每一场战役都会有一幅崭新的战略地形图，每个任务之间不是单线发展的，一个任务完成以后往往会有好几个新任务的分支让你选择。





PG3SE保留了为人称道的军官培养模式，在游戏开始时你所带领的一群军官随着游戏的发展会不断地成长。每个军官都有自己的特长，能够带领一些特殊种类的作战单位，因此合理地分配作战单位很重要，如果分配得当无疑是如虎添翼发挥特殊的威力，反之则适得其反。在游戏中一共有超过30种特殊的能力，指挥官可以获得的第一类特殊能力是对特定作战单位的控制能力，第二类则是可以应用在所有作战单位上的一般能力。比如，一个坦克指挥官的第一类特殊能力是闪电战，他的单位将可以包围正在撤退的敌人并且迫使他们投降；第二类是他可以获得巷战的能力，这样他控制的所有单位在城市内部的战斗中会具有额外的战斗能力。由于每个指挥官都会涉及到一些复杂的战斗，他们有机会运用自身优势获取战斗经验，这些经验值有助于他们不断成长，最终获得指挥所有战斗单位的能力。而你作为最高指挥官，根据任务完成的好坏程度也能获取经验点数，经验点数可以使得你的军官们在一个回合里有更多的行动能力。

游戏中另一个令人难忘的设计是作战单位本身，有超过100种全新的作战单位出现。并不是说它们的外观有多少创新，因为从画面上看不出有多大的提高，但是你能感觉到这些作战单位能力的不同。坦克、步兵、炮兵必须适当调动，否则就会浪费战斗部队，让你的军官去送死。但是战争艺术并非那么简单的，你拥有了侦察部队就要去侦察敌人的位置，一旦你的炮兵部队和轰炸机群削弱了敌军兵力，你的坦克部队和步兵就可以跟进了。







PG3SE 还有一个[illegible]的[illegible]。如果你玩过中文或日文的战棋游戏，一定会记得在任务开始时让你选择手工指定人物位置还是让系统自动安排，SSI 也采用了这种设计，让系统自动布置你的部队在战场上分布排列，而且分布得十分合理。另外，游戏中的信息反馈会给予间接伤害、近距离战斗和作战单位简介等相关信息。同时浮动窗口的设计也很友善，让你能一目了然作战单位和指挥官的状态，告诉你各种突发事件，甚至能让你在任务栏中能同时观察 6 个以上的作战单位。在一代和二代中的最大的烦恼是有时候很难搞清楚哪些城市或森林中的部队的状况，《装甲元帅 3D》虽然采用了 3D 的地形和作战单位，但是也没有真正彻底解决这个问题。所幸 PG3SE 增强了游戏的战略地图，对了解自己的部队处于何处，以及在一个回合中它们是否已经执行过命令，比以往[illegible]。

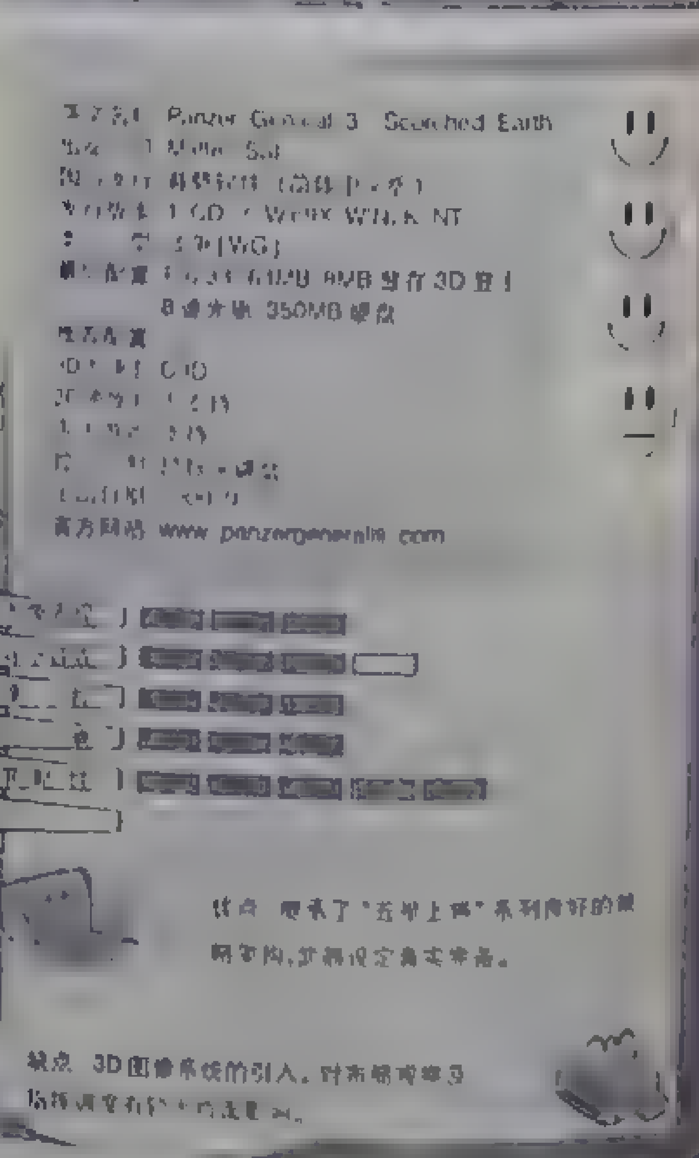
[illegible] 3D [illegible]，[illegible] 3D [illegible]，[illegible]分，其中包括城市、森林、[illegible]都是平面的。[illegible]工作，[illegible]许多著名的[illegible]并没有好好地[illegible]出来。[illegible]也有明显的不足，[illegible]看到整个战场，[illegible]看到坦克的全部细节。我同意游戏地图上会呈现真实的世界。[illegible]地比以前真实许多了，天气因素成为影响部队作战能力的重要环节，雨、雪、雾等等对轰炸机作战的干扰尤其突出。

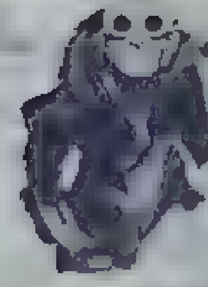
PG3SE 提供了可以直接进行的快速任务，但游戏的核心是战役系统。除了一个向玩家介绍游戏命令和控制系统的简短指导战役，游戏中一共有四个平均分配给前苏联和德国两方的战役：古德里安和朱可夫战役跨越几乎和整个战争一样长，而[illegible]战役相对较小并且只是发生在战争的中期。游戏也包含了多种不同的胜利方式：连续过关和战役模式。利用“战役编辑器”，你可以创建定制的战役。游戏中有几百个不同的任务[illegible]

[illegible]。在多人游戏方面，游戏[illegible]局域网和互联网上的多人对战。除了在一对一、一对二、和二对二的战役中与其他人作战，你还可以和别人在[illegible]模式中[illegible]对手。

PG3SE 相对于《装甲元帅 3D》来说改进了不少，尽管我期待能有多角度观察视角和缩放效果，但是并没有影响我对这个游戏的好感。说实话，在高空选择空中部队的时候我感到有点不方便，但是这也是小问题。如果你和我一样是一个战棋游戏迷，有对二战历史感兴趣的话，PG3SE 是值得你关注的。■









无声无息的较量

秘密潜入

文/VB 篮球　龙骑士　编辑/游骑兵

前苏联解体后，一名高克格勃的军官开始从事军火走私的生意，甚至起了盗窃核武器的主意。为了阻止这一罪恶行为，北约派出了一名特工 Jones，于是一场殊死搏斗就此开始了！《秘密潜入》(Project I'm Going In)是由 Eidos 公司代理发行的一款主视角射击游戏，故事贯穿整个欧洲大陆，Jones 须完成侦察、破坏、营救人质等任务共 14 关，在每一关的开始和结束时都有一段动画把上下两个关卡衔接起来，也让你充分了解故事的经过。

说到《秘密潜入》，就不得不先对这个游戏的背景做一个简单介绍。在游戏中，你将扮演前英国皇家空军特勤队中校琼斯（Jones），现为西方情报组织野外特工人员。你将受命于英国和美国政府，独自秘密执行艰巨的反恐怖任务。而在历史上也确有其人。

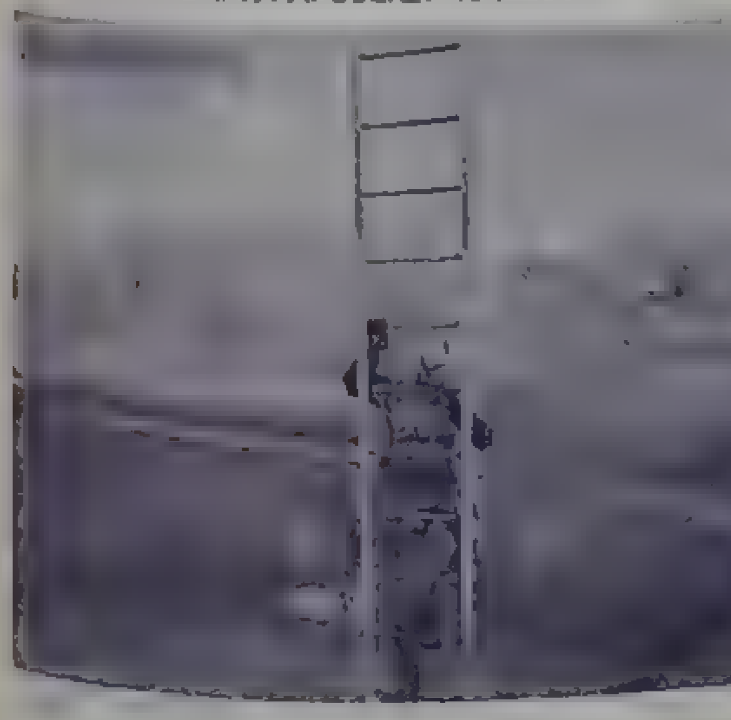
姓名：David Llewelyn Jones
国籍：英国
年龄：35
身高：180 厘米
体重：85 公斤(180 磅)

Jones 的少年生活并不顺利，他 15 岁时就被开除出了学校，从此便沦入以盗窃和赛车谋生的生活。但这种生活很快便因一次高速行驶造成的车祸而结束。在这次车祸中，他最好的朋友被撞死了，而 Jones 自己也受了重伤。出院以后是漫长的少年拘留所生活，从医院的病床上到少年拘留所的牢房中，Jones 用了很长的时间来重新考虑自己的人生。

当 Jones 被少年拘留所释放以后，他接受了亲戚的建议加入了军队，这一举动后来被证明是他人生中的一次转折点。在军队中，他懂得了纪律、注意力以及对自己和对同事的尊重。

在 Jones 被应招到空军特种部队(SAS)之前，他在空降部队中度过了好几年。Jones 从来没有意识到自己有非常高的语言天分，这使他非常擅长俄国和欧洲的战术及语言。除此之外，Jones 还格外精通原苏联的小型武器装备、车辆及飞机。

这些技能很自然地使他非常适合于在欧洲东部国家执行潜伏侦察任务，获取军事力量和情报。他对于语言的天生能力让他能够在北爱尔兰与恐怖组织进行斗争。他还在东南亚的丛林中执行过任务。他职业生涯中最辉煌的战绩是在波斯湾战争中，组成小股部队潜入伊拉克领土纵深侦察情报，这些任务的细节至今依然属于高度机密。



Jones 一直在空军特种部队中服役了 10 年，直到一次 HAHO(高海拔，高度开阔)空降跳跃训练中受伤。随后他便被宣布“不适合于服役”而退役，但是很快他又被重新召回部队服役，原因是欧洲和美国情报机关共同看中了他野外执行任务的技能，于是 Jones 复员并成为了一名野外特工人员。

Jones 的工作非常自由，可以只选择对自己合适的任务。他特别习惯于单独行动，并潜入可能有敌对恐怖势力的地区。他对于原苏联军事力量、战术和领土的丰富知识使得俄罗斯、东欧和波罗的海附近的国家经常成为 Jones 的目的地。

游戏的引擎采用了 Innerloop 小组过去制作的一款《联合战斗机》(Joint Strike Fighter)的引擎。主视角射击游戏用空战游戏的引擎是第一回听说吧！它有丰富的场景。说实话，大多数射击游戏虽然每关都有各自的作战场景，但给人的感觉总好象是一个模子刻出来的，不管打多少关就像是只打了一关。而在《秘密潜入》里有宽阔的野外场景，有迷宫一样的地下基地，有冰天雪地的俄罗斯雪山，有地势险恶的山顶城堡。玩家在玩游戏时要适应各种复杂恶劣的环境，时而上天时而入地，一会大雨滂沱，一会寒风凛凛，简直是全天候战斗，不愧是真正的特工。游戏中每一关的地图都很大，有时过一关光跑来跑去就要花上半天呢！不过游戏中的物体可以说是做得如假包换，贴图十分精细。据说在高分辨率下效果是非常好的，可惜我的那台“老爷车”勉强才能拉的动，还因几次当机而惨遭毒手！

追求真实和刺激是当今主视角射击游戏





的趋势,IGI 当然也不会落后

[illegible]的是什么武器啊

游戏有细致入微的设计,游戏里的许多小的地方都设计得十分精密。游戏在武器的选用上是很细致的。从 AK-47 的强大杀伤力到 MP5 消声冲锋枪的轻便,再到 Dragunov 狙击步枪的杀人于无形等。不光是枪械,还有手雷、火箭筒和军用匕首等等 10 多种武器!不同武器射击时的声音、后坐力及杀伤力的表现方式远胜过其它同类游戏。主角走在不同的地面上就会发出不同的脚步声,而且每种枪的穿透力都不同、杀伤力也不同。如果墙是钢板,你甚至可以通过子弹的弹射而击中敌人,当然,敌人也可以这样击中你。在击中敌人后,在敌人身后的墙上还会留下一大片血迹,子弹打在墙上的弹孔清晰可见,甚至可以打穿木制的墙壁或木门,哈哈!里面的敌人怎么死的都不知道!路旁的油桶也可以打爆的(刺激吧)。主角的技能也比其他同类射击游戏要多,可以翻墙,可以在两个高压电塔之间的电线做滑行,在下楼梯时也可以采用滑行的方法更快的达到地面,在比较陡的山坡你即使站着不动也会往下滑。一切一切都十分的逼真,玩家想到的和没想到的在游戏里基本都体现出来了。游戏中的一些细节也考虑的很周到,如:在操作电脑、安装炸弹、爬梯子的时候游戏由主视角转换到第三人称视角,且操作电脑和安装炸弹都需要一段时间(按住[Shift]键不放),而爬梯子则要把武器收起来!

在游戏中我最喜欢的东西就属那架望远镜和卫星(GPS)了!望远镜不仅能调整焦距详细观察目标,而且在敌人身上会打上一个红色[illegible]

像过去的射击游戏那样拿着枪冲向敌人是行不通的。不仅弹药不允许,而且一旦触响了警铃,[illegible]就等着身上的弹孔吧!在每关的开始最好不要轻举妄动,应该先找一个地势比较高的地方用望远镜和 GPS 地图好好的观察一下地形和敌人所在的位置。每一个敌人的基地都会有一个最好的切入点,从切入点到完成任务的地点也有好几条路线,选择最佳的路线也能提高过关的速度,这样比横冲直撞的杀进去壮烈的机会少多了。不要忘了这个游戏叫《秘密潜入》,你要无声无息地进出才符合这个游戏的宗旨。了解了敌人的巡逻路线,就可以采用偷袭、暗杀、狙击等办法来完成任务。但由于敌人的枪法较准、数量较多,加上在进行一关的任务是不能中途存档的(游戏中的最大败笔),这使得你不得不一次又一次地从新开始!尤其是到一关任务快要结束的时候,一个小小的失误都有可能使你功亏一篑,所以事事都要小心啊!

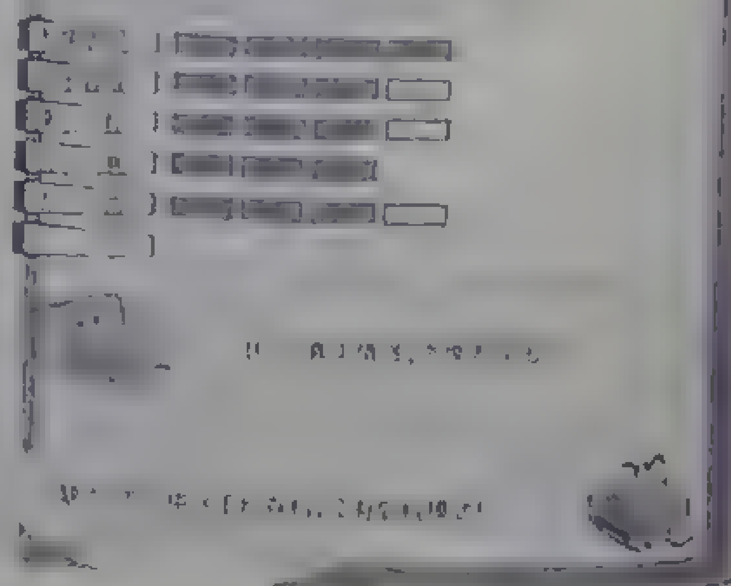
游戏的操控很简单,默认设置是方向键及其周围几个键,一只手就可以做到跑、跳、爬等一系列动作,玩家也可以把它们设置成自己习惯的几个键。

游戏中敌人的 AI 表现不错,他们的命中率挺高且在遭受攻击后就会去拉响警铃,然后原本在休息室里的敌人便会一拥而出到周围警戒起来,这样你就很难对付了。如果你没有击中他,他会立刻卧倒并寻找目标。但又有时 AI 却很糟糕,你用狙击枪射杀一个敌人后,在他对面 1 米处的另一个敌人却熟视无睹。或你和这边的敌人激战正酣,而 50 米开外的敌人[illegible]

[illegible],IGI 也不例外。[illegible]自己人[illegible]"[illegible]",怎么打也死不了[illegible]了见血封喉[illegible],还有一些[illegible]。也许我说的这些缺点有些牵[illegible],希望制作者能将游戏[illegible]

我个人认为《秘密潜入》是一部代表了目前游戏发展主流的游戏,今后的射击游戏将不会只是一味地乱杀,在传统的射击过程中加入冒险和解谜将会为射击类的游戏开辟一个新的纪元。如果能忍受以上的小缺点和不能中途存档的问题的话,就不要犹豫了赶紧去买一套《秘密潜入》吧!这绝对是值得一玩的游戏啊!■





[illegible] Project I.G.I.
[illegible] Innerloop Eidos
国内发行 [illegible]
[illegible] 1 CD / Win9X
类　型 动作 [AC]
[illegible]
推荐配置 Athlon 或 PIII [illegible] 3D 加速卡
[illegible]
出品日期 2001 [illegible]
官方网站 www.eidosinteractive.com



勇者之光

文/天翔　编辑/东东

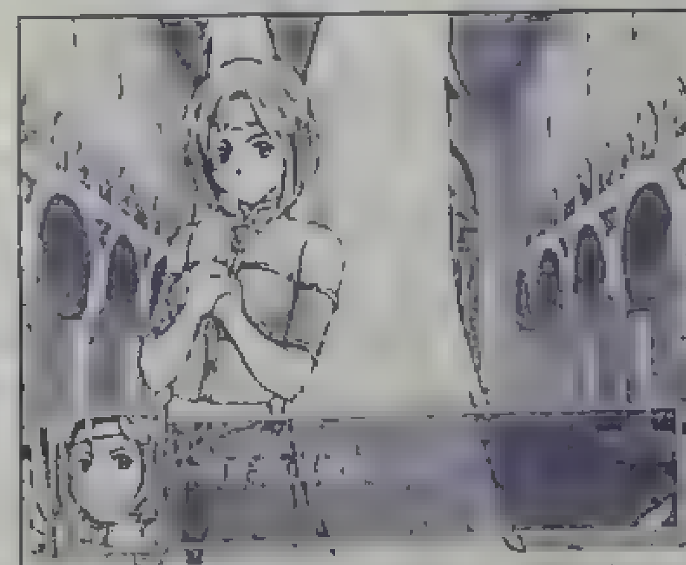
莫名的[illegible] XX [illegible]——所谓"日式 RPG 的经典开场"又一次隆重上演了,[illegible]世界出现了[illegible]上流动的怪异现象,人们对此无不[illegible],因为这是世界灭亡的前兆……

什么?阁下要作为勇者去拯救世界?太客气了吧,《勇者之光》可不是老掉牙的 RPG 哦,[illegible]你也不用亲自去干"拯救世界"这种累死人的苦差事。你要扮演的角色,比勇者更伟大,那就是天使!作为刚从天使学院毕业的实习生,你的实习课程是在人间寻找出具有勇者资格的人,让他们在你的指引下,为世界恢复和平与生机。

为了让你的工作更有效率,天界给你安排了两位助手,他们分别具有"搜寻勇者"和"搜寻敌人"的特长。搜寻勇者是游戏的第一步,共有多位性格各异的勇者分布在世界各地:热血的剑客、傲慢的骑士和不羁的浪人等等。助手发现勇者之后,你就得登门造访,以天使的身份号召他们去拯救世界,某些毫无责任感的家伙还需要阁下屈尊一顿苦声一番。勇者同意后,他就成为你的部下。平时要多与他们交流,时不时送上点装备和礼物,别让他们压力过大,不然勇者是会出走的。一旦发生出走事件,那你就不得不长时间地寻找、讨好,以求覆水重收。

招募到勇者后,接下来是让另一个助手搜寻敌人,会有诸如"解救被劫夺的少女"、"消灭怪物"等等 RPG 里常见的事件发生,在地图上明显地标记出来,立刻派出勇者前往解决吧!在派遣勇者时是有许多讲究的,首先勇者并非你的奴隶,随时听候调遣,他们有各自的事情,如游走、吃饭、移动、睡眠、修行等,你最好在游走、修行的状态下发出请求,不但成功率高,也不会增加勇者的压力(没人愿意在好梦中被吵醒)。在派遣勇者时要注意就近原则,这样会节省时间。游戏在勇者个性设定上非常成功,即使满足上面两条要求,他们对于任务也是有点挑剔的,必须符合他们的胃口(譬如盗贼重力分,没有好处的事他可是不做的)。

勇者到达任务目的地后,进入战斗画面,此时并不允许玩家操控角色,一切均由电脑完成。每位勇者都有专属的绝招和装备,一旦发出必杀,全屏的效果相当火爆。角色的动作亦很流畅,毫不拖泥带水。可惜战斗时的画面分辨率明显低于平时,简直可以用"粗糙"来形容,令人遗憾。如果某些急性子玩家选择"不观看战斗"的话,那些装备招术资料的设定就显得浪费了。看来不能像 RPG 一样自己操控战斗是游戏的一大失败设定。

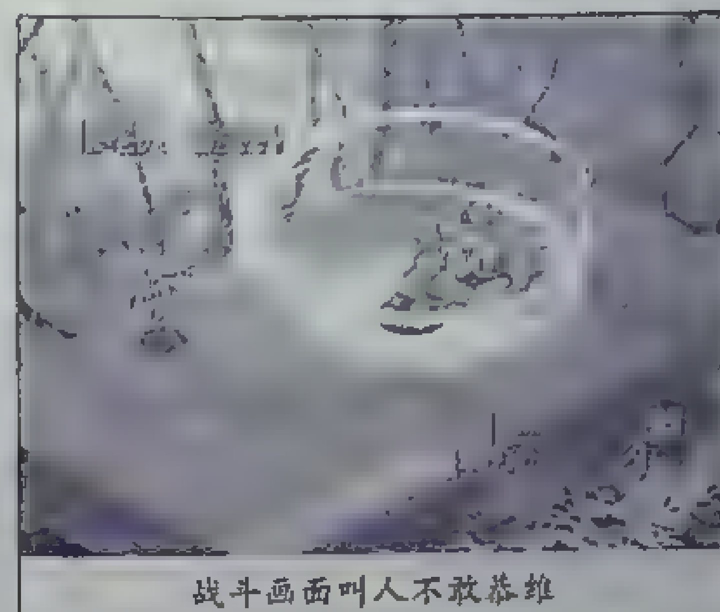


这位漂亮的天使是专门救治死去的勇者的

地图上宝剑代表分布在各地的勇者

游戏给你完成实习的时间限制是 10 年,因此搞好日程安排很是重要。笔者通关后有以下一点心得:一,适时回天界与四位大天使见面,那是你升级、购物、救活死去的勇者的地方;二,多与勇者同行,以便触发特殊事件的发生,加深与勇者的友情;三,助手不但可以发现勇者和敌人,还能帮助勇者战斗,应该善待他们,多给休假,通常轮流工作和休息效果为佳。

游戏中几乎所有情节都用大张的、干净明亮的 CG 画面来表现,数量之多和质量之高都令人印象深刻,256 色的表现力真可以让某些真彩 16 色的垃圾游戏画面汗颜。至于音效方面,没有加入此类游戏常见的全程语音倒是有点意外。



战斗画面叫人不敢恭维

凭心而论,《勇者之光》只是一款"小品级"的东东,但是它在笔者的硬盘里停留了两个星期。相较于市面上有如过江之鲫的同类游戏,它用独特的创意让大家知道:养成游戏并不只是没完没了地培养漂亮小女孩或者翻来覆去的 GG 追 MM——其实还有许多新的东西可以让我们感到惊喜。■

出品公司 协和多媒体
国内发行 未定
发行版本 1 CD / Win9X
类　型 策略 [ST]
最低配置 PMMX166/32MB 4 速光驱,40M 硬盘
3D 加速卡 不支持
3D 声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　制 鼠标
出品日期 2001.3
官方网站 -



优点 独特的养成模式创意十足,大幅的精美 CG 令人赞赏。

缺点 策略系统过于简单,战斗画面粗糙不堪。



评分说明

音乐音效

[illegible]

图像表现

[illegible]

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，[illegible]

创意

[illegible]

优点

指出游戏中的最值得关注的特色

缺点

指出游戏中不可忽视的缺憾

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所偏重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着[illegible]

[illegible]

[illegible]，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中

动感：动作游戏

[illegible]

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好。但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考。那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的结局，[illegible]都是我们在这两类游戏中所关注的

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，[illegible]各种因素相互制约的环境

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，[illegible]平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，真确反映游戏的设计水平

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据

空前

[illegible]

优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，[illegible]

综合评分：值得一玩的好游戏，[illegible]

良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准

普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，[illegible]

及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是的乏味，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。



只要你喜欢美式RPG，你就一定知道"异尘余生"系列（Fallout，国内又译"辐射"）的大名。1997年，Interplay凭着《异尘余生》揭开了RPG复兴的序幕，《异尘余生》也荣获当年电脑游戏界多种评奖中的最佳RPG大奖。从此，美式RPG的Interplay时代开始了。1998年，Interplay乘胜追击，推出了《异尘余生Ⅱ》。《异尘余生》长时间占据互联网尖端100第一名，无数人沉浸在北加利福尼亚的废土之中。当年的评选，《异尘余生Ⅱ》惜败于同门师弟《博德之门》，但很多人都认为《异尘余生Ⅱ》比《博德之门》的内涵要深厚。但这个有名的系列在之后就陷入了漫长的停滞之中。已经三年了，我们只看到Interplay的AD& D系列一再推出新作，却再没有"异尘余生"的下文。终于，在2001年3月，"异尘余生"系列的忠实玩家们终于又站在了废土之上，这就是《异尘余生策略版：钢铁兄弟会》(Fallout Tactics: Brotherhood of Steel，下文简称FT-BOS)，一个虽不是BlackIsle小组的作品，却颇得其真传的游戏。那么，现在就让我们进入策略版的战斗世界吧。

战略战术篇

这款游戏给人的第一个印象其实并不像RPG系列的前两作，而是像另一款有名的作品《盟军敢死队》。在许多任务中，由六个人组成的小队如果想和数目众多的敌人硬拼，再加上敌人的装备一般不比我们差，想不死人完成任务几乎是不可能的事情。在这次的战斗中，我们不仅需要武器和等级，更重要的是，我们需要战术，团队的战术。像在前两代里那样一人一枪一甲走遍天下是不可能的事情。在进行第一个任务之前，体验一下游戏中提供的教学内容是不错的选择，它可以帮助你迅速掌握新作的战斗基础。但是，只有那些本领，远远不够我们的英雄在钢铁兄弟会之中立足。这一次的战场可不是安全的加利福尼亚了……

战术教学Ⅰ

尽可能保证在每次的战斗中，我方的成员数量总是多于敌人。敌人的单兵作战能力越强，就越应该保证这一点。一个兄弟会的高手可以在面对三五个枪法和装备都很差的敌人时毫无惧色，但是一旦有三支以上的激光步枪对准一个人的时候，他的命运也许只能靠运气的高低来保证了——不管他有多高的等级。因此，在对付一群敌人的时候，应该尽可能的把他们都引出来。比如说在外面开一枪，那些正在警戒的敌人就会冲出来。当我们的六支枪对准两三个零星的敌人的时候，他们可能会连开枪的机会都没有。

战术教学Ⅱ

尽可能探知敌情，并做出反应。知己知彼，百战不殆。派一个潜行(Sneak)能力高的队员去侦察，可以起到很大的作用。只要你在开始游戏时没有选择那个"tough guy"模式，你也可以用存取档的方式去探知敌情。如果你选了"tough guy"模式，你就只能在BOS的那几个基地存档了，不过这可是对各位老鸟的一大挑战！想象一下没有S/L的《盟军敢死队》？其报偿就是获得的经验值要多30%！如果屋子里只有一两个敌人，你就可以让所有队员大摇大摆冲进去；如果太多，还是引出来再打吧！仔细观察敌人的行动特性也是很重

要的。如果一个敌人疯狂地向你冲来，这一般就说明他的手里没有远程武器了，你可以一边向后跑，一边用手中的武器还击，顺便说一下，这也是对付大多数动物敌人的有效办法。况且，如果你一心一意横冲直撞的话，很可能下面迎接你的就是手雷或者火箭了……再顺便提一下，负责潜行的主力队员最好会Awareness这种特殊技能，可以得知敌人所用的武器及他们的HP值

战术教学Ⅲ

尽可能不用回合制的模式。也许很多人会觉得回合制会降低难度，不过在这个游戏里，这可不是事实！当队员枪法很低的时候，你会发现，如果让他们用回合制一枪一枪打，很可能要用三五个回合才可以打死敌人。但如果是连续回合制，即便大家都只有三四十的枪法技能数，也可以在两三轮齐射中毙敌。况且，回合制的限制很大，不适合突袭，也不适合潜行，对行动点数（Action Points）的要求也很高。7点和8点AP在连续回合制下不过是一秒和两秒的区别，但在回合制之下，这可是一回合一枪和两枪的本质区别！

战术教学Ⅳ

尽可能保证你的队员不要处在火力线上，同时也不要让他们处于不反击的状态。队员们的枪法一般都非常差，特别是许多人都喜欢用扫射模式（BURST），这时候，我们队员的自伤往往比敌人打造成的伤害更大（无奈的苦笑）。幸好在移动时的队形会保持在移动之前的态势，只要一开始安排好人员位置，几个任务之后，这一点就不会太困扰你了。（什么？打人数很多的大混战？那么只好用回合制了。）另外，这个游戏中的时间基本是不会停止的（在连续回合制模式下），如果你的人老是处在不反击状态，你就会经常发觉自己已身陷重围，队员们却一直在那里傻傻地站着……游戏中提供了受到攻击时反击的防御模式（在大多数的探索和潜行情况下使用），以及见到敌人就攻击的攻击模式（这个反而是诱敌时和防守是最常用的模式）。妥善切换就可以体验到敌人来不及开枪就被击毙的快感！

战术教学Ⅴ

能不被发现就不要被发现。在FTBOS之中，敌人基本上只会对警报声和枪声做出反应。所以，怎样让敌人不能发动警报成了最重要的课题之一。在实战中，最常用的招数有出其不意和潜入破坏。出其不意就是所有队员突然冲上前去，一起开火，打掉离警报最近的敌人，然后破坏警报器；潜入破坏就是看准敌人巡逻的脚步，让潜行队员悄悄地进去，打枪的不要，破坏掉警报器，剩下的人就可以开始慢慢打了……

战术教学Ⅵ

关于车辆的使用——开始你用车的时候可能觉得血不长，又爱吃枪，不过它可是对付死爪（DEATHCLAW）之类近程攻击敌人的利器！当车的强度加强的时候，对付使用SMALL GUN系的敌人也很好用！具体的使用方法是，让一个人驾驶，剩下的人都上车，全体设成扫射和攻击模式，你就尽管开车兜圈子吧，一会儿敌人就死光光了……这一招几乎对所有野外敌人都有效。在许多任务中，只要小心地雷和及时修理，车辆就几乎是无敌的。

战术教学Ⅶ

妥善利用潜行模式。不会用潜行的人就不会玩这个游戏。像用几个潜行队员一起开火，就可以一次干掉好几个敌人。利用一个人吸引敌方注意，用手雷、火箭或者扫射模式攻击也很常见。潜行侦察和潜行扫雷都是必不可少的技能。因此，强烈建议队伍中至少要有3个潜行在90%以上的人。另外再提一下，潜行的队员最好不要穿太好的护甲，它们都会减很多潜行技能点。（详细的见后面的武器表）

战术教学Ⅷ

介绍一些小伎俩，主要是陷阱类。地雷主要是对付巡逻队用，威力一般都非常大，很少有炸不死人的情况。另外，地雷解除之后，可以带回去卖钱。至于门上和箱子上用的陷阱，笔者就没发现它们有什么用，一个人也没炸死过。定时炸弹也不是很好使用，几乎都要看运气，而且敌人一般会发现的。遥控炸弹加上塑胶炸弹很强，这也是最后几个任务对付Behemoth的一招神功。小伎俩中还包括毒针，一开始有两针，效果很好，可是好像买不到，否则的话倒是可以经常用用。所有的这些小伎俩都离不开潜行，所以潜行还是非常重要的。



战术教学Ⅸ

这是最后一招了。如果以上都不太灵的话，比如说第五章Scott City的Behemoth，就只有安排好每个队员的位置，观察敌人的行动规律，干掉落单的，几个队员要身在不同的位置，打时间差，争取让最大的火力发挥出来。记住，这是一个战术游戏，不是《星际争霸》，千万不要画个圈以后让所有人向上冲，切忌！切记！



人物技能篇

人物的创造，说白了就是技能的选择。虽说"技能"这个词在字面上和前两作中没有什么区别，但真正使用起来，区别还是很大的，一些在前作中被视为垃圾的技能，在FTBOS里大放异彩；一些在前作中用处极大的技能，在这一次却沦为无用的技能。

这一次的多种基本技能的重要性比前作大大下降，以前我们的主角所有事情都要事必躬亲，现在却有整个BOS的人作后盾，许多只需要一个人会的技能，主角就不用练了。所以，现在的基本技能，只要选重点的作为"潜质"技能就可以。创造人物时被选中作为"潜质"的技能，每添加1点技能点就会增长2点。下面让我们来看一看技能的用途和重要性。

小型枪械 (Small Guns)：这是最重要的属性之一，几乎所有的BOS成员都擅长。Small guns的范围很广，从最开始的手枪和MP5，一直到最强的M72 Gauss Rifle，都属于Small Guns。强烈建议选择以适应初期的战斗需要。

大型枪械 (Big Guns)：这是强力战斗人员的选择。大型枪械包括火箭筒、机枪、火焰喷射器等，都是威力强大，但却不易使用的武器。这些武器只有命中率是不够的，玩家的操纵水平也非常重要，否则很容易误伤自己人，或者打在不该打的地方。建议战斗派选择。

能量武器 (Energy Weapons)：这也是强力战斗人员的选择。能量武器最大的缺点是出现得太晚了，至少要等到第三章才能到手。威力倒都很不错，可以满足需要，对付无护甲之敌效果很好。建议战斗派选择

徒手攻击 (Unarmed)：几乎没有用处的技能。前作中有些剧情需要，但这次几乎没有需要的地方。威力不强，使用困难，不建议选择

近身武器 (Melee Weapons)：潜行派人员的选择。强力的近身武器，例如激光刀和能量拳，可以一击毙敌，与潜行超过一百的人配合很不错。建议喜欢秘密行动的人选择。

投掷武器 (Throwing)：强烈建议战斗派和潜行派的人选择。在FTBOS里的投掷可不是像前作一般的废物技能了。手雷系威力大，范围攻击，无论是前期的Frag型，还是后期的对机器人型，都足以一击毙敌。再加上辅助系的催泪、闪光等手雷，都是很有用的武器。我想不出有什么理由不用手雷——除了射程近了一点之外。强烈建议战斗派和潜行派的人选择。

急救 (First Aid)：前作中这是一个一点用都没有的技能，所有的伤几乎都是用治疗针治愈的。不过，这一次，队伍里至少要有一个人会。急救补血快，补血量大，这个技能又可以通过读书来提升，虽说必须要急救包（这一次的修理、医疗和急救都有相对应的Kits，没有Kits不能使用），而且补血总量有限（补到一定程度会变成包扎状态，再急救也无效了），但还是不可或缺的技能之一。强烈建议一定要有一个人会。急救的Kits包括基本型和战地型两种，主要的区别是补血量的多少和使用次数。

医疗 (Doctor)：前作中这也是个无用的技能，补血太少，食之无味，弃之可惜。不过在FTBOS中，这是队伍中必有的技能之一（你不会想全靠一支十几点的补血针吧），不仅可以治疗HP，还可以治疗各种不良状态，实在是保命的好手段。如果没有医疗员，恐怕这个游戏根本就无法通关。强烈建议一定要有一个人会，一开始的那个医生其实就不错，拥有小型枪械、急救加医疗的"潜

质"技能，还有9点的智力，应该一直专门到底。医疗包也有两种，不过是质量的差别而已，只要你每一战都带上几个，就没有后顾之忧了

潜行（Sneak）：前作中有数不清的人从头到尾就没用过一次潜行，但如果说在FTBOS里没有潜行就没有战术绝不夸张。队伍里至少应该有两三人擅长潜行，有很多战斗如果硬打的话会损失惨重（至少也要损失一个药包），但如果用潜行的话却可以杀人于无形之间。即使你喜欢硬打，队伍里也至少要有一个人会，否则很多任务就无法通过了。强烈建议选择

开锁（Lockpick）：前作中看家的本领之一，不会就有很多武器拿不到手。不过现在即使不会，过关绝没有问题（几乎所有的任务门都是靠钥匙打开的），武器也少不了几件。会不会均可，可能的话，队伍里有人会就行了。

偷窃（Steal）：邪派玩家的选择。实在是用处不大的技能，因为在FTBOS里除了基地，实在没几个人可以偷，而我在其他里从没有动过

陷阱（Traps）：一个用途不大技巧的选择。在FTBOS中需要用的机关很多，有雷、定时炸药、遥控炸弹、地雷、门上陷阱等等，威力也从不值一提到惊天动地都有，但想使好了，必须与潜行相配合，有些连笔者自己也从来没使成功过，比如说装在门上的炸弹，用了十几次，最后全是自己去把它解下来……但是队伍里还是要有一个人会，否则当你见到雷区时，就只好望雷兴叹了

科技（Sceince）：又是个衰落的技能。整个游戏中，除了最后一章有很大用处之外，我就没见过"Too Scientific"的提示。而且这种技能平时还用不上（难道对着机器人使用？），需要的时候再找人好了

驾驶（Pilot）：有一个人会就可以的技能，但却是一个必须的技能。有了它，所有的野外敌人全都是俎上鱼肉。许多的任务只要善用车辆，就可以事半功倍。一时卖不出去和放不下的东西也可以放在车里，车实在是太有用了！不会这个技能，你就要提防着这车随时有可能撞自己人，或者是卡在一个地方出不来。如果是在野外，这车从此就丢了！



修理（Repair）：一个增加了重要性的技能，只要有工具箱，车子从此就成了不死之身，15点AP在技高的修理技能之下可以修理的超过100点HP！这个技能，也是队伍里一定要有的技能，重要程度比医疗稍逊（因为许多的任务里没有车子可用……）

交易（Barter）：这个技能可以为你省不少钱。卖高买低，是大家的梦想。不过，这个游戏里的商人可真是奸诈啊！和"博德之门"系列一样，商人会对他所没有的东西出最高价，而且你卖得越多，价钱就会被压得越低。可悲的是，敌人身上的枪和弹药的种类总是非常单一……

赌博（Gambing）：赌博是不好的习惯，我估计在前作中没有人会把宝贵的技能点用在这里吧？不过现在，我强烈建议，队伍里要有人会！在这一次，赌博是和交易类似的技能，不过比交易的效果大！许多的商人都喜欢赌博（甚至有的是FTBOS的补给师和医生……），你的赌博技能高，可以不花分文把他们兜里的宝贝搜刮光！不过，前提是你要有足够的赌本（但不能超过对方的两倍），赌本越高，越容易获胜

野外生存（Outdoorsman）：野外生存是一个很有争议的技能。你要是嫌一波一波出现的随机敌人太烦，找一个高野外技能的人是很有必要的。如果你想练功，要这个技能岂不是碍事？

说完了技能，来谈一谈初始特技

初始特技共有16项，但大部分都收支相抵，得到的和失去的差不多多，我自然不会推荐这些破技能，在这里我只想说几个重要的技能

最好的，也是我最强烈推荐的是速射（Fast Shot），这个特技可以降低你1点射击所需的AP，代价是失去了瞄准射击的功能。不过，会瞄准射击的人多，很好找，而会速射的很可能就你一个了。用速射加上小型枪械/大型枪械/能量武器等"潜质"技能都是很好的选择，如果再加上下面介绍的"Bonus Rate of Fire"、"Life Giver"及"Sharpshooter"等特技能力，你的主角就是无敌枪手了。

除此以外的一个，你应该在技巧（Skilled）和天资（Gifted）选择一个。前者是用额外特技（PERK）为代价（选取后每升4级才能获得一项额外特技）换取每升一级多得5点技能点；后者是用及初始技能点的降低为代价（选取后所有初始技能减少10点，每次升级少得5技能点）换取角色的属性点各加1，就看你的选择了。

额外特技（PERK）实在是太多了，如果都写出来，这篇攻略恐怕要长一倍。我在这里列出了额外特技TOP10。

No.1 Bonus Rate of Fire

可能没有比这更好的额外特技了。它可以减少你射击时消耗的1点行动点数（AP）！一把步枪单发射击本来需要5AP，加上这个特技和速射特技，就只需要3AP了！一把手枪或能量枪更是只要2AP！甚至有的手枪只要1AP……如果全员都会这一招，大概你就可以去与敌人硬拼了。你的队伍的火器发射频率会比以前高很多，虽说只有1点。

要求条件：Lv18 / PE6 / IN6

No.2 Tag

这也是最好的额外特技之一，可以让你多选择一种"潜质"技能！它可以加强一些缺少潜质技能的队员的能力，比如说没有Sneak的陷阱手，或是没有枪械技能的狙人。有了这项特技，我们的队员就可以由你来改造了

要求条件：Lv12

No.3 Life Giver

这个特技可以让你每一级多加4点HP最大值。12级时能学得，最后决战是大约能多50点血，这是一个很大的数字了，而且这项特技还可以学好几级（血太长了吧……）。

要求条件：Lv12

No.4 Sniper

这个特技可以让枪的射程变远，枪的杀伤力增大，是个不错的特技，与No.1 BRF及速射配合最好，但是不会这些的人就不要学它了

要求条件：Lv24 / PE8 / IN8

No.5 Silent Running

潜行派的玩家终于等到属于自己的特技了。它可以让潜行的队员边跑边潜行，在许多的危险地带可以快速通过，而且学会的时间很早。

要求条件：Lv6



No.6 Awareness

一个便于潜行者侦察敌情的特技。知己知彼，百战不殆。你如果知道了敌人的武器是火箭筒之后，还会冒然向里冲吗？如果敌人的HP很长的话，你也可以及时改变计划，重点推荐！

要求条件：Lv3

No.7 Mutant

一种很类似于Tag的特技，但它的功能是用来多选择一项初始特技。只推荐在三项中选择其一：Fast Shot、Skilled和Gifted。

要求条件：Lv9

No.8 Bonus Ranged Damage

在前作中只能加两点伤害的弱小特技，现在是可以增加15%的威力！（想一想火箭筒和能量枪吧……）

要求条件：Lv12 / PE8 / IN8

No.9 Living Anatomy

可以增加5点对生物伤害，还有10%医疗技能的增加，也是最超值的特技之一，在对付机器人之前，那五点



伤害还是颇可观的

要求条件：Doctor 60% / Lv12

No. 10 Leader

选上这个特技就是因为它可以大幅提升枪战时的团队威力，所有在 Leader 队员周围的队员可以增加 1PE 和 5AC（这 5AC 对于 Metal Armor 和 Enviorment Armor 来说可不是无足轻重的啊！）

要求条件：CH6 / Lv4

其它的特技，你喜欢哪个就学哪个，用处大多是增加各类基本数值。学习系的如 Educated、Comprehansion 之类都可以学学，这一类要趁早学。加各种技能的也不错，但是最好晚学。其它就没什么好说的了，看着办吧！

人物 S.P.E.C.I.A.L 设定

S.P.E.C.I.A.L 即人物的七大基本属性的英文字首组合。大部分基本属性会影响人物的基本初始能力及升级后的能力提升程度，还有一些会影响到武器及技能的使用能力。

ST 力量



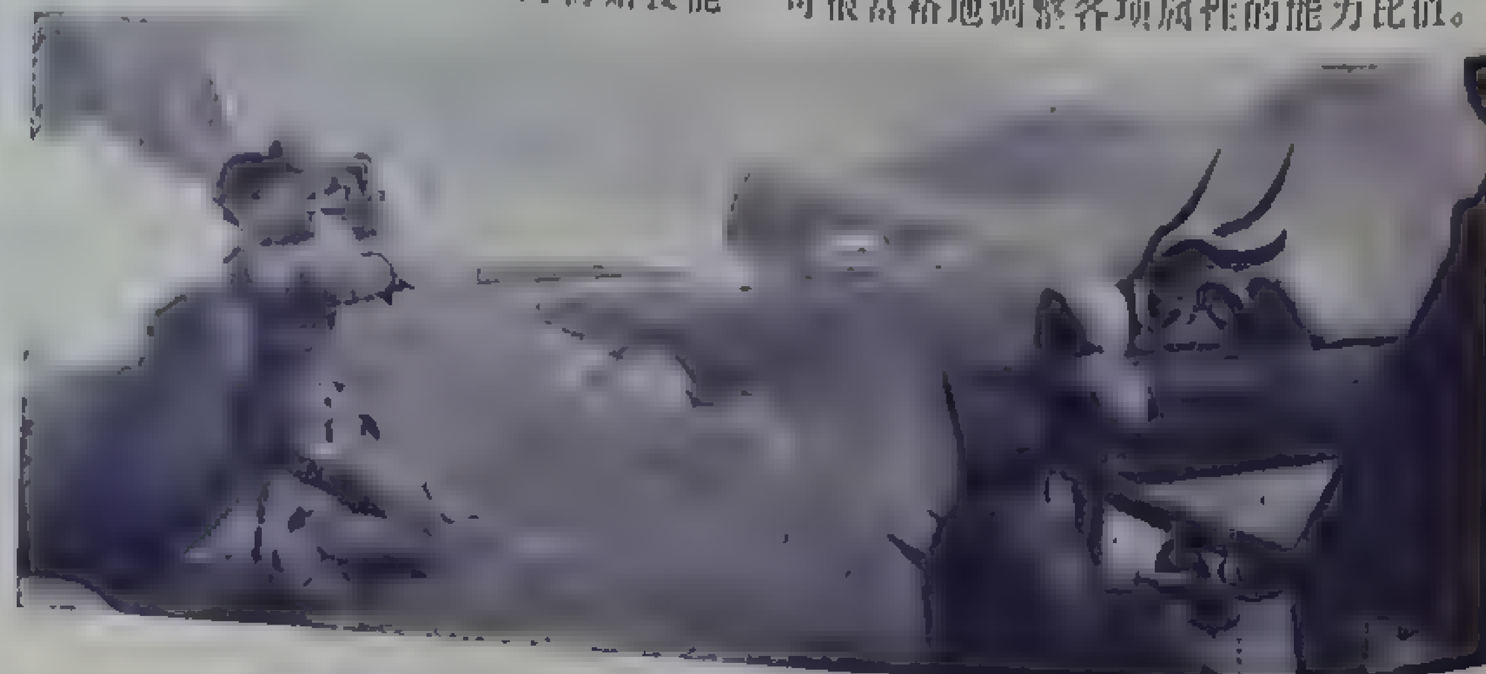
力量会影响人物的初始生命值（Hit Points）、徒手攻击力（Melee Dmg.）和负重能力（Carry Wt.）的数值，影响 Unarmed 和 Melee Weapons 的初始技能点数。一些重型武器和盔甲对使用者的力量也有要求，如不同型号的 Mini Gun 会要求使用者的力量至少为 6、7 甚至是 8

PE 感知

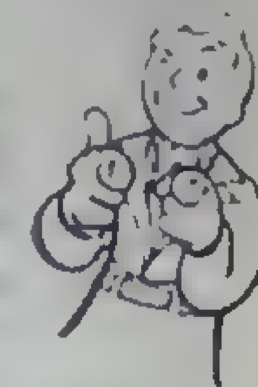
感知会影响人物的 First Aid、Doctor、Lockpick、Traps 和 Pilot 的初始技能点数，但其较为重要的影响则在于战斗中人物的开火顺序，及加在枪械射程上的变数因子。感知高的任务会比较容易获得最大的射程、容易发现敌人

EN 体质

体质影响人物的初始生命值、抗毒能力（Poison Res.）、抗辐射能力（Rad. Res.）和治愈率（Heal Rate），另外它也影响 Outdoorsman 的初始技能点数。比较重要的是这项属性影响人物每次升级获得的生命点数



CH 魅力



魅力影响人物与 NPC 的对话选项及交易价格，但在 FTBOS 中并不重要，另外它也影响 Barter 的初始技能点数，比较重要的是这项属性会对基地中可选用的队员数量有影响。

IN 智力



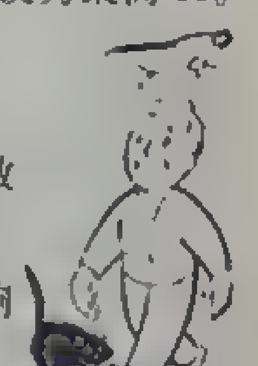
智力影响人物的技能获得率（Skill rate），即每次升级获得的技能点数，另外它也影响 First Aid、Doctor、Science、Repair、Gambling 和 Outdoorsman 的初始技能点数。

AG 灵巧



灵巧影响人物的防护级别（Armor Class）和行动点数（Action Pts.），另外它也影响 6 项武器技能及 Sneak、Lockpick、Steal、Traps 及 Pilot 的初始技能点数。此项属性对 FTBOS 极为重要，建议设为最高 10。

LK 运气



运气影响人物打出致命一击的机率（Crit Chance），另外它也影响 Gambling 的初始技能点数。

配合选择 Gifted 初始特技，人物的各项基本属性点可以加 1，在这个基础上即可很富裕地调整各项属性的能力比值。

手枪类

名称	射程	威力	重量	需求力量	弹药	装弹量
Zip Gun	22	6 – 12	3	3	9mm	6
9mm HSI Mauser	28	6 – 14	3	3	9mm	7
Browning HP	20	7 – 14	6	3	9mm	12**
9mm M9P5 Baretta	22	8 – 15	3	3	9mm	15**
44 M29 Revolver	18	14 – 21	6	4	44mag	6
Desert Eagle Mk XIX	25	15 – 23	4	4	44mag	8
Colt 45	22	12 – 18	3	3	45	12**
Casull Revolver	15	13 – 18	6	4	45	6
Needler Pistol	30	12 – 24	4	3	Needle	10
Laser Pistol	35	10 – 22	5	3	SEC	12*
Plasma Pistol	20	15 – 35	4	3	SFC	16*
YK32 Pulse Pisol 20	20	32 – 46	5	3	SEC	5*
PPK12 Gauss Pistol	50	22 – 32	5	4	2mm EC	12*
Flamer Pistol	5	22 – 45	8	4	Fuel	3
Water Gun	24	5 – 25	7	5	HCL Acid	10
9mm Calico M950	24	7 – 14	3	3	9mm	50
Grenade Pistol	25	10 – 17	3	4	40mm	1
Spasm Gun	30	10 – 24	6	4	SEC	10*
P220 Sig Sauer	24	7 – 15	4	3	9mm	9

说明：带*的手枪射击需要的 AP 比普通的少一点，带**的手枪可以 Triple 模式射击。手枪类需要 4AP，但是一般不予推荐，因为装弹少，射程近，威力差。例外的推荐只有 Laser、Plasma 和 Gauss。其中 Gauss 子弹稀缺无比，不建议使用。另外三种是手枪中的极品，但 YK32 得到极晚。推荐它们的原因是，在用了 Bonus Rate of Fire 和 Fastshot 之后，这几把枪都只需 1 点 AP 就可以发射！几乎就和连射一样，射击中 AP 根本不见减少，总体威力实在惊人，完全弥补了它们在基本威力的缺陷

步枪类

名称	射程	威力	重量	需求力量	弹药	装弹量
Beretta 470 Silverhawk	14	12 – 22	5	4	12gauge	2
Pump – action Shotgun	14	14 – 24	5	4	12gauge	5
M1 Garand	40	12 – 14	9	5	30.06	8
Hunting Rifle	40	8 – 20	9	5	7.62	10
Sniper Rifle	50	14 – 36	10	5	7.62	6
M79 Grenade Launcher	32	20 – 45	3	5	40mm	1
Sunbeam Laser Rifle	45	23 – 50	12	5	MFC	12
Plasma Rifle	35	35 – 60	12	6	MFC	10
YK42 Pulse Rifle	30	54 – 78	9	6	MFC	12
Pulse Rifle Prototype	30	42 – 64	9	3	MFC	8
M72 Gauss Rifle	50	60 – 80	9	6	2mm EC	20

说明：M72 Gauss Rifle 发射需要多一点 AP。步枪类只能单发射击，需要 5AP。几种 Pulse、Plasma 和 Laser 都少用一点 AP。步枪只能单发，威力一般也偏小，在使用上除了多耗 AP 之外，与手枪没有本质区别。其中最好的武器是 Sniper Rifle 和 M72 Guass Rifle，都是远程狙击战器，配合上 Scout、Sharpshooter 和 Sniper 之后威力很大，可以在敌人接近前攻击。几种能量武器也全属于步枪，同样因为射击 AP 所需少，弹药多而属于推荐之列

自动步枪类

名称	S 射程	S 威力	B 射程	B 威力	重量	需求力量	弹药	装弹量
Uzi	20	8 – 16	16	7 – 14	6	4	9mm	25
Scorpio	22	9 – 18	18	8 – 16	6	4	9mm	32
MP5 H& K	25	10 – 20	20	8 – 17	5	4	9mm	30
MP38	20	12 – 24	16	10 – 21	8	4	9mm	30
FNp90c	22	14 – 22	18	12 – 19	8	4	9mm	50
Walther MPL	25	12 – 20	20	10 – 17	6	5	9mm	32
Sten Gun	18	16 – 24	16	14 – 21	7	4	9mm	32
M – 14 Rifle	40	8 – 18	32	7 – 16	7	5	303	20
M16A1	42	10 – 22	36	8 – 19	7	5	5.56	24
Steyr	28	15 – 30	24	13 – 26	8	5	5.56	40
XL70E3 Enfield	35	16 – 30	28	14 – 26	9	5	5.56	20
AK47	35	12 – 25	28	10 – 22	7	5	7.62	24
7.62 FN fal	35	24 – 36	28	21 – 32	10	5	7.62	20
Neostead Combat SG	22	15 – 25	17	13 – 22	10	6	12gauge	12
H& K CAWS	30	18 – 28	24	16 – 25	12	6	12gauge	10
Pancor Jackhammer	30	20 – 32	24	17 – 28	12	5	12gauge	10
Tommy Gun	32	8 – 32	25	7 – 28	7	6	.45	50
Browning Auto Rifle	35	18 – 32	28	18 – 32	9	5	30.06	20
Calico Liberty 100	22	10 – 20	17	8 – 17	7	5	9mm	50
Ruger AC556F	22	16 – 30	18	14 – 26	8	5	5.56	20

说明：自动步枪可以扫射，也可以单发射击，分别记作 B 和 S。S 需要 5AP，B 需要 6AP。在整个游戏中，自动步枪从头到尾都属于绝对主力，从鼠标的 MP5 和 Scorpio，到最后 Pancor Jackhammer 和 XL70E3，几乎每个时刻队伍里都有人使用自动步枪。在自动步枪中，早期推荐 AK47，常见易得，威力大，射程远。到了中期，推荐的有 9mm Walther MPL，可以用廉价的 9mm 发挥出不小的威力。到了最后，强力的自动步枪就很少了，推荐的只有 Pancer Jackhammer、XL70E3 和 Browning Auto Rifle，它们的威力都属于上，但是重量轻，不像机枪动辄二四十磅。总的说来，自动步枪是平民化的武器，子弹大多很便宜，不会有像 2mm EC 和 50cal 这样令人困扰的弹药问题，也不会有像机枪般的量和力量要求问题，是重点推荐的类型

武器装备篇

由于FTBOS中武器很多，[illegible]很多，在此我把所有本人得到的武器列出来，并在其中把好用的和值得使用的武器予以介绍。以下EC代表Energy Cell，S是小型的，M是大型的。[illegible]武器中比较好用的会在说明中介绍

机枪类						
名称	射程	威力	重量	需求力量	弹药	装弹量
M60	35	18 26	23	7	7 62	50
M249 Saw	40	20 - 30	21	6	7 62	30
Vindicator Minigun	45	16 - 25	28	8	7 62	100
Avenger Minigun	35	7 - 10	28	7	5 56	120
Browning M2	45	40 - 50	45	9	50 cal	90
Bren Gun	40	20 - 30	26	7	.303	30
Lewis MK Ⅱ	45	22 - 32	30	7	303	47
MEC Guass Mining	35	60 - 80	30	6	2mmEC	80
SunbeamGatting Laser	30	20 - 40	24	6	MFC	30

说明：机枪类只能扫射，容易误伤，耗弹量极大，要注意使用！这一类武器在对射中是利器，但对操控要求很高。最常见的是M249 Saw和M60，在中期的变种人几乎是人手一支，这两种枪的弹药也颇为常见，但是在威力上有所欠缺。到了后期，堆积如山的7.62mm就只好靠Vindicator Minigun来解决了，它的威力还是相当惊人的，MEC Guass Minigun威力天下无敌，一次20发60-80伤害，可是2mmEC太稀少了……Browning M2的50 cal也很少，更大的问题是很重，(5发子弹就有1磅!)到了最后的50 cal弹超少超重，如果有人带这种武器的话，光枪和满弹就有63磅重，实在令人难以接受。这一类中推荐的就是M249 SAW和Vindicator，价格便宜，量又足。如果你能搞到Lewis MK Ⅱ的话(游戏中好像只有一支)，它也是不错的选择

其他远程武器						
名称	射程	威力	重量	需求力量	弹药	装弹量
Spear Gun	25	3 - 15	2	4	Bolt	1
Rocket Launcher	40	50 - 100	18	6	Rocket	1
Flamer	5	45 - 90	18	6	Fuel	5
Molotov Cocktail	18	9 - 21	1	1		
Grenade(Frag)	15	32 - 52	1	4		
Flash Grenade	15	4 - 10	1	4		
Acid Grenade	15	31 - 61	1	4		
Grenade(Incendiary)	15	41 - 61	1	4		
Grenade(Plasma)	15	41 - 91	1	4		
Grenade(Pulse)	15	101 - 151	1	4		

说明：这里的武器除了没用的Spear Gun之外，全是大威力[illegible]的武器。各种手雷的威力已经在表中列了出来，可以发现它们的威力[illegible]大得多。其中Frag型是我们最常用的，威力虽不强，[illegible]可以得到。Flash型可以使敌人一瞬间失去战斗力，也[illegible]。Pulse的威力极大，可是数量极少，难以得到。Rocket Launcher的威力我就不必说了，射程又远，但弹药少了些。不过，队伍中有一支Rocket可以减轻不少压力。Flamer威力大，射程近，同样弹药沉重，难以得到，不推荐

近程武器(Unarmed & Melee)						
名称	射程	威力	重量	需求力量	弹药	装弹量
Power Fist	1	18 - 30	9	1	SEC	25
Impact Gloves	1	14 - 22	4	1	/	/
Punch Gun	1	16 - 26	6	1	12gauge	3
Razer Claws	1	12 - 30	2	1	/	/
Cattle Prod	1	18 - 26	8	5	SEC	20
Dynamyte Spear	2/8	16 - 36	4	4	/	/
Micro Sledge	1/2	14 - 26	4	5	/	/
Ripper	1	21 - 28	4	4	SEC	30

说明：游戏中的近战武器实在是太多了，大部分几乎都没有杀伤力，这一些武器我就不在这里浪费篇幅了。在这里列出来的武器都是游戏中威力比较大的近程武器，其中Power Fist、Ripper威力比较大，如果你想近战武器的话，就用它们吧。说实话，这一次的近战武器威力实在是太弱了，简直是有没有都可以，Melee Weapon也沦为了最差的技能之一……

护甲类									
名称	防御力	防伤	防火	防毒	防爆炸	防能量	防电	重量	附回效果
Leather Armour	15	2/25%	0/15%	0/0%	0/20%	0/25%	0/10%	8	无
Leather Armour Mark Ⅱ	20	3/25%	1/17%	0/0%	1/25%	1/30%	0/10%	10	无
Metal Armour	10	4/30%	4/15%	0/0%	4/25%	3/37%	0/10%	35	-25%潜行
Metal Armour Mark Ⅱ	15	4/35%	4/20%	0/0%	4/30%	4/45%	0/10%	35	-25%潜行
Environmental Armour	10	5/40%	4/40%	13/70%	6/40%	5/55%	0/10%	20	-50%潜行，-5%急救、科技，-10%医疗、开锁、偷窃、修理，+50%防毒、防辐射
Environ. Armour Ⅱ	10	6/40%	5/42%	20/90%	9/45%	6/60%	0/10%	25	-50%潜行，-7%急救，-11%医疗、开锁，-10%偷窃、修理，-5%科技，-2%驾驶，-1感知，+75%防毒，+85%防辐射
Power Armour	30	13/55%	13/60%	5/30%	10/50%	16/50%	0/10%	42	+3力量，-75%潜行，-10%医疗、急救、开锁、偷窃、科技、修理，+15%防毒，+30%防辐射
Adv. Power Armour	35	18/60%	15/65%	7/45%	10/50%	17/55%	0/10%	50	+4力量，-75%潜行，-10%医疗、急救、偷窃、科技、修理，+20%防毒，+40%防辐射
Tesla Armour	15	4/35%	7/45%	0/0%	4/30%	15/85%	0/10%	40	-20%潜行

说明：护甲中最强大的自然是Adv. Power Armour了，不过不要想队伍里每一个人都装备了它，一是数量很少，二是它会减少75%潜行及许多其他技能。潜行的队员可以考虑Tesla Armour或者Metal Armour MkⅡ，Leather Armour防护力太弱了，Environmental Armour防御力很弱，但是防护力很强，可以适度装备。这里列出了护甲的其它附加效果，配备时可以考虑

种族势力篇

其实这些种族对于[illegible]老玩家来说都是很熟悉的，不过[illegible]让我们再[illegible]一下吧，毕竟我们已经[illegible]没有见过这个系列了

钢铁兄弟会(Human)

在种族栏里写着Human的都是正宗的BOS成员。钢铁兄弟会(Brotherhood of Steel，BOS)是废土上最强大、成员最多、科技最先进的组织之一(比[illegible]代里的Enclave还是[illegible])，他的宗旨是利用科技让世界恢复战前的面貌，不过这样就和变种人以及掠夺者有激烈的冲突。他们都没有什么大大的优点——但是也没有弱点。他们的能力几乎都和主角一模一样(其实我挺希望能扮演其他种族的，那样会更有角色扮演的味道)，但是大多数人没有先天特技能力。(看来主角比较特殊？)

部落人(Tnbal)

这些人是过着类似原始生活的人。他们会在你第一章拯救了Brahmin Wood之后就开始加入BOS。他们也是人类，但是技能几乎没有枪械、修理、科学之类。

掠夺者(Raider)

这个组织是废土上的毒瘤。他们没有道德，掠夺穷人和富人，以抢掠为乐。上一次，我们解决了加州的掠夺者——可是芝加哥的在此之前就存在了。他们是我们在前期的主要对手，虽然装备很差，但是人多势众。在第一章结束后，一些改邪归正的掠夺者开始加入我们。他们的能力和BOS的人基本一样

驯兽者(Beastlord)

他们被一个叫做皇帝的人领导，在Quincy附近烧杀抢掠。他们的队伍里有变异甲虫、辐射蝎、超级黄蜂，甚至Deathclaw。我们对这样的组织自然不能放过。他们在基地Beta附近出没。

死爪(Deathclaw)

这是废土上最强的生物之一。他们的身体惊人的强悍，并且拥有强大的攻击力和速度，还有相当于8-10岁人类的智商。他们被强迫者奴役着，为了他们而战斗。在我们拯救了他们之后，出于感激，这些生物也加入了我们的阵营。死爪的肉搏能力超强，血也超长，速度很快，但是不能拿武器和防具，他们的防御力很高，辐射和毒药几乎都不能伤到他们

僵尸(Ghoul)

这些人是核辐射的幸存者。他们活了过来，但是身体却已完全的变异了。虽然寿命很长，但却没有了繁殖能力和皮肤。他们可以抗击辐射，几乎永远不会陷入辐射状态。他们在废土上的生存很苦，被人当作非人类，过着悲惨的生活。BOS在很多方面帮助了他们，他们就加入了BOS阵营。他们也不能穿护甲。



超级变种人(Super Mutant)

这是人类最强的变异形式。威猛的力量，强大的攻击力，很高的智慧，使他们成为最危险的敌人。在游戏中期，BOS和他们展开了一场又一场的激战。在激战过后，一些无处可去的超级变种人加入了BOS。他们不能穿护甲，要4级才能学一个PERK(死爪也一样)。他们多数偏爱重机枪，火箭筒之类的武器，在战场上是可靠的冲锋者。

剥夺者(Reavers)

听名字就知道，这些人比掠夺者狠毒许多。他们的装备精良——这都是洗劫那些核子掩体和军事基地的成果。BOS与他们敌对，然而在面对共同的强敌时，为了生存，大家走到了一起。剥夺者在游戏中很少，但队伍里的几个都非常厉害，全是高手

机器人(Robot)

机器人的来源谁也不知道，只知道他们被Calculator率领，目的就是消灭废土上的其他生物。BOS作为最有实力的组织，自然担负起了抵抗他们的重任。他们，可能是BOS最后的敌人。打败了他们，越过群山，我们就可以回家了……

狗(Dog)

这一次的多人游戏种族中居然有狗……难以接受的事实，不过前两代中都有狗可以成为同伴，这也算是Fallout的传统了吧。它们的力量和智力很低，却可以拥有高达15的AG。(不过……连狗都可以Fast Shot，这世道真是变了啊……)

双头牛(Brahmin)

在多人游戏中连牛都有……我已经不想说什么了，我也说不了什么了……

FTBOS的策略及战术部分就介绍到这里。在游戏中，许多任务都会拥有不同的解决方式，这实在是对每一位曾经多年沉浸于策略游戏的玩家提出的终极挑战。请继续关注本刊的FTBOS任务技巧详解，Have a Nice Shooting! ■



黑与白 诸神上手指南

文/万能钥匙　编辑/东东

在座诸位伟大的候补真神们啊，按照命运的安排，各位很快就要离开天界，下降到某一个人类的世界里去担任他们的主宰。在此之前，卑微的我将为大家讲授一些课程——这些都是一位合格的真神所必须了解的基础知识。请跟我来……

看见了吗？这是一座叫"训练关"的小海岛，一个美丽而安宁的地方……咦！不！那里有一个可怜的孩子溺水了！天啊！饥饿的鲨鱼正在飞快地向他游去！真神啊！请动用您无边的法力，快救救他！！！

太棒了！您救起了一个身处危险之中的小孩，人们见到了神的力量，开始相信神的存在，开始崇拜您、供奉您，不论您打算做个善良的神还是邪恶的神，不论您打算怎么对待这些渺小的人类，他们始终是您的力量源泉，您不能失去他们……

训练教程

■方向说明：因为游戏中没有明确的方向，我们暂且以大门外为北，大门内（村里）方向为南，那么神庙即位于大门南，游戏的出发点则位于岛的南端。

一、操作训练：

鼠标左键——移动键

鼠标右键——行动键

1、首先跟着您救起的人到达村里。按着左键拖曳鼠标即可在地图上前后左右移动，用键盘的↑↓→←亦可（途中见到一群人围着一块石头跳舞）

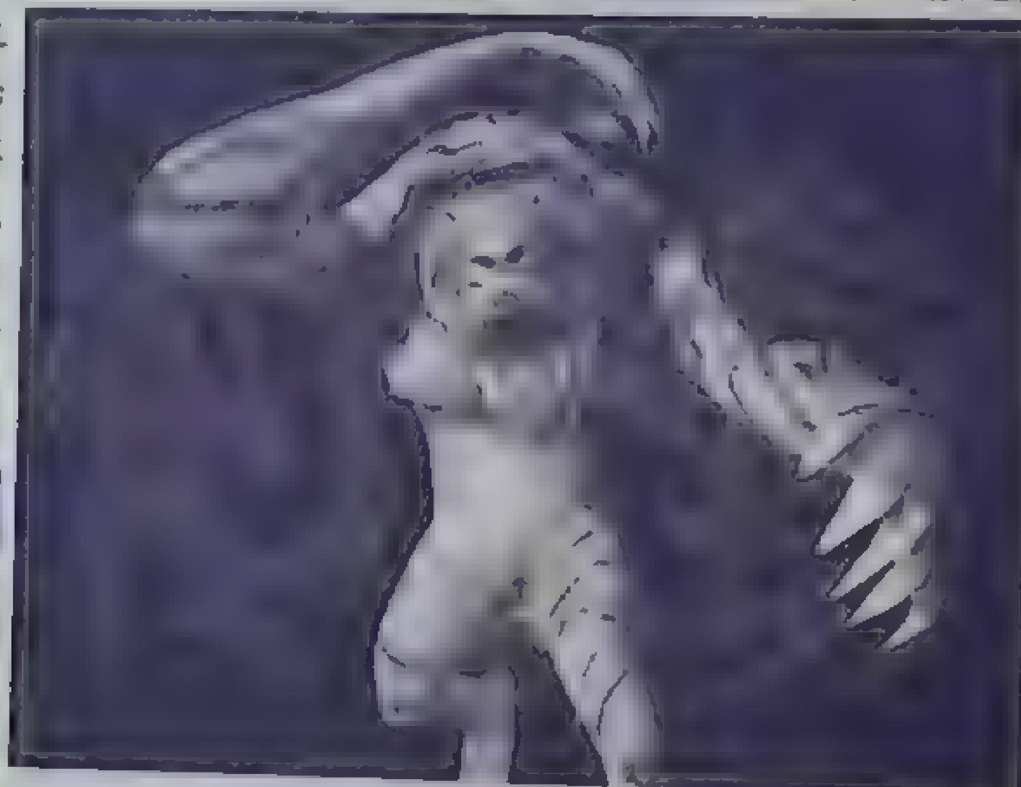
2、按照上述方法移动到村里的神庙附近。

3、练习旋转方向：按着鼠标左键在屏幕左或右端拖曳，可旋转视角，用键盘的Ctrl/Shift+←或→也可以完成。

4、练习俯视、仰视：按着鼠标右键在屏幕上或下端拖曳，可完成此项操作，用键盘的Shift+↑或↓亦可

5、练习放大、缩小视野：同时按着鼠标左键右键拖曳，用键盘的Ctrl+↑或↓，或滚动鼠标滚轮均可完成。（方向移动键操作暂告一段落，如果还不熟悉的话，可以按下F2，进入专门练习操作的小岛）

6、练习抓取：首先将鼠标移动到神庙上，可以看到进行建设的木材需求量，然后在储藏库的木材上方按住鼠标右键，即可抓取木材，再次



按右键停止抓取，接着移动鼠标再次到神庙前，按右键即可放下木材，完成这项操作练习

7、系统咨询。您出色地完成了神庙的建设，现在它属于您了。在门口点击右键进入神庙看看。

二、主线任务

游戏正式开始后，会有主线支线两种任务，分别以金色、银色两种卷轴显示，只要在卷轴上按下右键，即可接到任务。其中支线任务并不影响整个游戏的完成，但是如果能解决这些问题，对主线的完成会有很大的帮助

1、找到三块开门石放在大门口的石墩上。

①第一块石头：就在游戏一开始的那群人围着跳舞的地方（大门西南方），到达附近后，会有提示出来，而且石头本身也会发光，所以不难找到。抓起石头放在石墩上后，接到寻找第二个石头的任务，提示为注意村里的金色卷轴

②第二块石头：首先在大门不远处，点击一间房子上的金色卷轴，一个女子从房里出来，祈求您去找到他病重的哥哥，把他带回家里，她就会把石头给您。这个任务有两种方法完成，一是到这间房子的正西边那条路上的大蘑菇附近找到她的哥哥，并且把他带回来；另一种方法就是干脆摧毁这个女子的房子，逼她把石头交出来。

③第三块石头：点击大门附近的金色卷轴，才知道那块石头已经碎了，不过这里的雕刻匠让您到旧的采石场那里找一块石头回来，他可以雕一个给您。那块石头的位置就在村西南的山坡上，捡回来以后放在雕刻匠面前，他就会开始雕刻，等一阵子即可完成。

把三块石头放在石墩上以后，大门会打开，进入宠物挑选画面，共有三种宠物供您挑选：牛、猩猩、老虎，挑选完成后会有新的主线任务，这时候也可以接到一些支线任务。

2、训练宠物。

①抚摸宠物。在宠物身上按住右键，慢慢移动，即可抚摸，但是不要速度过快，否则就是惩罚

②给宠物喂食。喂食只要抓一些食物放到它面前即可（手的方向会变），如果您点了右键，它不论饿不饿都会接受，只不过有时把食物丢掉而已。这里有三种选择，对宠物以后会



产生一定的影响：喂谷物、喂肉、喂人……如果您长期给宠物喂一样东西的话，它也会试着去吃这种东西，比如说，您给它喂了人，那么以后它也会尝试着去吃人，但即使喂了谷物，有的时候它也会试着换换口味，所以一定要严加管教自己的宠物，发现它做了什么坏事就教育教育它。请看下面：

③惩罚宠物：您的宠物这时候有些调皮，把驯兽人扔了出去，必须教育它。在宠物身上按住右键，快速地从宠物身边移向宠物即可。

④带着宠物行走。右键双击项圈，然后在宠物身上单击，就可以把宠物套上（按L键亦可），右键点击地面，宠物就会走到您指派的位置。带着它走到神庙旁的一个树那里。

⑤让宠物干活。在带上项圈的情况下，右键单击牛，您的宠物就会把它抱起来，然后单击一个地点，它就会把牛带到那里。

⑥把宠物拴在树上。在树上双击右键，绳子就系在树上了。用绳子牵住宠物时，如果要把绳子去掉，可以快速甩动绳子，或者按L键。

⑦训练完毕后，驯兽师给您介绍了另外两种项圈，带刺的那个可以让宠物变得力量强大，而且十分暴躁；粉色的可以让宠物充满仁慈。更换项圈，除了在神庙点击项圈外，还可以用快捷键V或B。

看来您对自己的宠物已经有了一定的了解，记着常去关心它，这样会有利于它的成长。要想随时掌握自己宠物的现状，您可以按下ESC键，在数据面板里查看，看到阵营那一项了吗，那表示宠物的发展方向，邪恶或是正义，当人民拥戴您的宠物时（前提是您的宠物做了让人民高兴的事），宠物的阵营就会向"+"的方向发展，反之则向"-"的方向。

3、山后的巨兽。

神庙东面有个人说山谷中有个巨兽，人们都被吓坏了，您必须带着自己的宠物去看一看。如果您的宠物是牛，那个巨兽就是一只大山羊；如果是猩猩，那个巨兽就是大狼猴；如果是老虎，巨兽则是大狮子。之后，那个巨兽会让您跟着它到山后去。并且告诉您一些秘密，它本来是大神Nemesis的一只宠物，但是Nemesis的力量日渐强大后，它的战斗力就无法满足他的需要，所以便被丢弃了，现在它要教您一些简单的技能。

①用粮食魔法球制造粮食给山谷边上的村子，让他们信仰您。方法还是用右键，只要在魔法球上单击一下，即可使用，将鼠标移至那个村子的储藏库上方，再次按下右键，将粮食放进去。将鼠标放在城镇中心上就可以看到信仰值还差多少，只要达到这些数量就可以让村子加入您的阵营。方法多种，除了给他们粮食外，还可以给木材，帮他们收割、伐木等等。另外，在魔法球上按着右键，即可把魔法球抓起。做完这个任务，巨兽会去休息一会，您可以让宠物干点别的事情。

②练习格斗。在这个内容中分三部分，首先是学会攻击，只要在敌人身上点击右键就可以攻击这个部位，而且可以攻击多个点，宠物会按照您设定的顺序去攻击各个部位。接着是练习格挡，只要在自己身上的相应部位按下右键即可，同样可以设定多次格挡。然后会练习移动，比较简单。最后一部分是实践，不论能不能把那个巨兽打倒，这个任务都可以完成。

③跟随巨兽到悬崖上。让您的宠物跟着来到悬崖上以后，它会告诉您有关Nemesis的秘密，原来邪恶的Nemesis正在聚集能量，试图消灭所有的神，一个人独掌这个世界……还没有说完，巨兽发现Nemesis发怒了，就会让您的宠物立即离开，越远越好。之后，几道电光下来，巨兽就倒下了。您的宠物如果跑得慢的话，不死也伤，所以尽量跑远。

Nemesis大怒，用闪电攻击您的村庄。最后在村里出现一个魔法旋涡，点击漩涡中的金色卷轴，即可进入第二关。

三、支线任务

1、在神庙南边用石块击落不远处石柱顶端的扁石。

这里又是一个操作练习，在投掷点有一些石块，在石块上按住右键即可将石头抓起（如果只点一下就会把石头打成两块），然后瞄准远处的石柱，甩鼠标松右键。如果击中，可以得到奖励：一个盒子。右键点击打开盒子，里面有一个玩具球。之后还可以继续练习；每击落扁石一次，可以得到一个水性魔法球。

2、帮助水手出海。

在大门外东北海岸边，有三个水手正为出海而发愁，并且请求您帮助他们。

①第一次：他们需要木材，从储藏库里抓取1200的木材放在他们面前即可。

②第二次：他们需要食物，从储藏库里抓取250的谷物给他们。

③第三次：他们需要一些肉，就近抓两只马给他们搞定。

水手们出海后，留给您一个宝物——水性魔法发生器，可以源源不断地产生魔法球。

3、落水的村民。

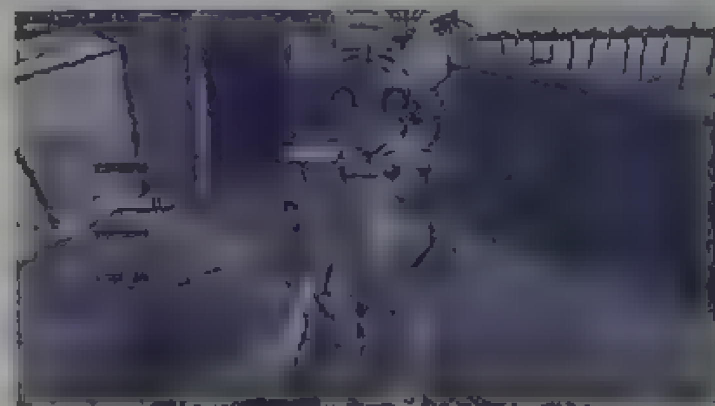
就在神庙附近，有5个人落水，用绳子连上宠物，再右键单击水里的人，让它把他们弄到岸上。还有右键双击的方法，用绳子把您的宠物和水里的人连到一起，不过比较危险，如果您的宠物有吃人的习惯的话……把所有的人救上岸，可以得到一个力量魔法球发生器。

4、失踪的羊。

大门东侧的人丢失了羊，让您帮忙找回来。第一只就在门外山坡上，很近；第二只在救发烧的那个人的大蘑菇附近；第三只就在游戏开始进村的路上，西南；第四只则在西南连绵的山顶上。完成找羊任务，得到的奖励是500谷物。

5、解救被拐骗的小孩。

仍然是在大门附近，幼儿园那里，有个女人告诉您，附近树林中有个陌生人，拐骗了小孩藏在山洞里。这个任务必须得由宠物来完成，而且有两种方法。因为那个家伙一见到您就跑，所以只要在他身上双击右键，把宠物的绳子系在他身上他就跑不掉了（离他的山洞太近还是会跑掉），接着他会求饶，告诉您他并非恶意，因为自己丑所以一直没有孩子，如果放了他，他就会把孩子全部放走。所以他的命运就在您手里，如果您想让您的宠物吃掉他，那么抓他前换上暴躁的项圈，把他吃掉，或是用仁慈项圈捉住他后，不下命令，宠物会思考一阵子，见您没有指示，十有八九就把他吃掉了（如果您的宠物之前就有吃人的习惯，那么吃



他根本就不假思索），这样的话，得到的回报是一个闪电魔法球发生器；如果您也放了这个可怜的家伙，那么就给宠物换上[illegible]的项圈，抓住他，然后让宠物把他带到山洞门口放下，这样他会感谢您，并且放了所有的小孩，回报是一个治疗魔法球发生器。如果您的宠物有吃人的习惯，又想放了这个人，那么就快点给宠物下达命令，否则那个人就成了宠物的美餐了。

6、音乐石头。

在岛的东南面，有个石阵，现在只剩下[illegible]块，您必须找到其余的几块，并且按照发音1、2、3、4、5、6、7、i把它们排列好。找石头的时候注意每个石头上都有特殊的符号。

①3音：在大蘑菇（救发烧的人的地点）附近的树林里。

②4音：在村子西南的山边上。

③5音：在村西墓地附近。

④7音：就在石阵旁边。

⑤i音：在旧采石场里（给雕刻匠找石头的地方）。

8、自大的隐士。

在采石场附近，有个家伙不相信您是神，所以您只有用强大的宠物来让他相信您。两种办法：

①只要让宠物带上暴躁项圈，推毁那个家伙的房子，他就会献出一个水性魔法球，然后您可以决定是否把他吃掉，如果没有吃掉的话，他还会跑到村子里捣乱，把储藏库点着；

②培养宠物到3岁左右（中间可以多学点魔法，做点好事），带到这个家伙面前，如果您的宠物此时的高度已经超过了他房屋前的树，他就会相信您，除了送一个水性魔法发生器外，还告诉您一个秘密：山坡上有块石头，可以让您的宠物强大。之后，只要您把石头，就会找到一个力量魔法球。

9、饥饿的食人魔。

进行一段时间的训练后，您的巨兽同伴要休息一会，他会让您找点事做，这时候附近的



山谷中会出现一个饥饿的食人魔，[illegible]两种方法解决，[illegible]食物大约150左右[illegible]，会得到一个[illegible]，神庙旁边也会出现一个恢复魔法球（加[illegible]）发生器。

四、重点详解：宠物驯养

在宠物的幼年期一定要把它培养好，否则以后会很麻烦。首先，作为主人的您要决定自己的宠物向哪个方向发展，行善或是戏耍，后者一练起来要轻松得多，前者可十分麻烦。如果您打算让宠物走后者那条路，那么几乎用不着管教它，让它吃人、乱扔东西都行，但是人民对您的信仰可就……

如果打算养个好动物，那么就得严加管教：

①让它养成自己找食物的习惯，但是不能让它吃人。一开始训练时先给它喂鱼或是谷物，之后喂食时，把食物放在它的手里，然后抚摸它，它就会老老实实把您给它的食物吃掉，日久天长，就可以养成好习惯。如果您的宠物趁您不注意吃了人，那么就盯着它一点，如果发现它抓住人，就指定地点让它把人放下，或是给点惩罚。

②让宠物学会施放魔法。方法也很简单，就是使用魔法时，让宠物在旁边看着，这时候，可以看到它头上有个灯泡一闪一闪的，而且有个百分比，这就是它目前学习的状况了，等到到了百分之百，它就会掌握这项魔法，而且会试着按着您的做法来用，如果它做得对，就抚摸它两下，慢慢地就不用管了。

③让宠物学会干活。这个也比较容易，您可以手动收割粮食放在储藏库里，或是将树木放到储藏库里，您的宠物慢慢就会学会，而且试着去做，当百分比达到50%的时候，它就基本掌握了，遇到散落的粮食或是木材，它都会将它们丢到储藏库里。等到宠物力量逐渐变大，您还可以教他搬运东西等等。

我的宠物在这里驯养到4岁，每天它都会自动去干活：早上起来，到河边吃鱼，然后方便一下，接着去农田附近，给农田还有旁边的树木下几场雨，如果村里有散落的粮食，它就会去收集起来，如果没有，它就跑到幼儿园那里偷些色子、玩具熊之类的回来玩，或是召集几个村民展示它的舞姿，然后又是睡觉，如此循环。

好了，诸位伟大的候补真神，在"训练关"这个岛屿的教学已经结束了。接下来您应该在



一个[illegible]十字[illegible]的课程

实战教程

■方向说明：本关地图类似一个Y字，所以我们暂且将我方基地所在位置定为西北角。

一、主线任务：

您出现在一个陌生的小岛上，不过您并不孤单，这里还有另外两个自称是神的家伙。其中，一个叫Khazzar的神自愿帮助您，不过这也是有条件的，他希望您能帮助他击败雪山中的另一个神。他提供给您一些木框架和建筑工，还有不少有用的魔法球。

1、建设城镇中心。

这个任务一开始就已经有人在做了，如果您希望他们快一点，就增加几个建筑工人，这里又提及人员安排：只要用右键将自己的人抓起来，选择地方放下去就可以安排工作，放在树边就是把他定义成伐木工（有斧头的标志），放在房子旁为建筑工（有砖块的标志），放在农田里为农夫（有麦穗的标志），放在另外一个人身边就是让他们产生下一代（有心形标志），如果放在其他的城镇储藏库附近则可以称为贸易人员，定义完的人身上都会发出黄光，所以很好辨认。另外，也可以用木材魔法球在正在建设的建筑旁边增加些木材。完成城镇中心的建设后，Khazzar会让您进一步建设城镇，直到工厂完成，才会有新阶段的城镇建设任务。

2、建设神庙。

这个任务方法同上。

3、建设祭坛。

神庙完成后，可以建设祭坛，这里倒并无什么技巧，但是建设完成后，可学会几个魔法的使用：木材、粮食等等。要使用这些魔法，首先得保证有人在祭坛祭拜您，方法是调整城镇中心里雕像的高低，用右键抓住调整，这时候就可以看到祭坛有人在祭拜了。第二步，在祭[illegible]右键，就可[illegible]魔法，如果祭拜的人多，[illegible]魔法立[illegible]可使用，[illegible]等到魔法聚集到[illegible]。当然，[illegible]的话，可以发现屏幕右下角有些奇怪的符号，这些都是有用的（第一关可用来换球），可以用来更换魔法，方法是，只要按照符号的形状笔画在屏幕上划过就行，很神奇吧。当您使用过一个魔法后，它会显示在屏幕的右下角，如果您要再次使用，就不要着急回神庙或是花时间去画符号了，只要按下"R"键即可。还有一点需要注意，祭拜的那些人外边还悬着些旗子，如果那个张嘴的旗高悬，就说明这些人需要吃东西，给他们摆些食物在旁边即可，另一个旗子是说明他们需要休息的。

4、学习火球术和物理攻击防御术。

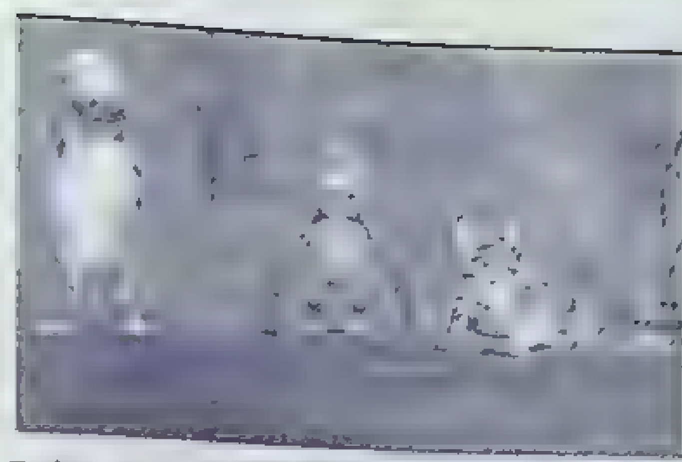
在我方神庙所在位置的西边有两个小岛，在这里分别可以学习两种魔法。火球术的学习和第一关扔石头一样，用火球扔远处的房子。物理攻击防御术，首先要验证这个魔法的保护作用，用石头扔过去试试，接着就可以学习使用，按住右键在需要保护的地方拖一圈就行。

5、建造房屋。

工厂建设完成以后，这个任务出现在这里。建设方法可以参见工厂旁的问号牌，查看不同建筑的木框架需求，然后将木材堆在工厂旁边，就可以开始生产木框架了。木框架造好后，用右键拖到外边，就可以建设自己所需的建筑。至于如何获得两单位的木框架，只要将一个木框架摞在另一个上面即可（要在工厂内进行）

6、争取我方村庄南边的那个印第安村庄的加入。

这个任务就在工厂附近。接到以后，可以按照Khazzar的要求去做，可以查看让这个村庄加入所需的信仰值（在城镇中心查看），然后想办法增加这么多信仰，方法很多，首选是给他们粮食（可以看到他们储藏库的粮食急缺，表现为画有麦穗的旗子高悬），还可以给木材，给农田下雨，搬运粮食木材、治疗人民等等。一旦这个村庄加入，提高视野，就可以看到红色的实力范围又扩大了。另外的方法比较邪恶，就是直接攻击这个村庄，让他们屈服于您的神威之下。



7、争取栅栏内的那个印第安村庄的加入。

在刚才加入的村子偏东南，方法还是同样，需要信仰值为500。

8、帮助Knazzar夺取另外几个村庄，直至消灭敌对势力。

夺取其他村庄方法和上面的一样，而且夺取了新的村庄还可以得到不少新魔法，当然，您也可以试着把自己盟友的村庄夺过来，有不少支线任务哟。当蓝色（敌人）势力削弱到一定的时候，Nemesis会出面，将您的朋友做掉，还会把您的宠物捉走，这时候地面会出现一个魔法旋涡，进去则进入下一关，如果不进去，不久这个魔法旋涡就会消失，不过您也可以等一会将蓝色势力的神庙彻底摧毁，这样魔法旋涡会再次出现，即可进入下一关。

二、支线任务：

1、汉诺塔。

在地图中一个内湖附近，有一个神庙，不过神庙的主人害怕神庙被洪水冲倒，希望您把神庙向内陆移动。在旁边有两个大柱子，而这个神庙可以分成4层（4部分），只要将整个塔移到最里面的柱子上就可以完成。回报是这个神庙开始对外开放，一切受伤的人在这里都可以得到恢复。

2、中毒的印第安人。

就在那个有栅栏围住的印第安村庄里，出现了奇怪的事情，大部分人都中毒了。这个任务让您找到人们中毒的根源，并且中毒的人治疗好。治疗中毒的人并不难，用治疗魔法就能搞定，中毒的根源则在储藏库里，发现了吗，他们的粮食都变成绿色的了，只要将这些粮食抓起来



全部丢掉即可。这里有一点需要注意，如果没有及时解决这个任务，人民的信仰程度就会下降。

3、丑陋的雕像。

发展的过程中，您会发现一个丑陋雕像的出现，也许是它的吸引力太大，您的一部分人民离开了您。为了让他们重新回到您的阵营中，您必须想出些办法，用石头、闪电、火球想要摧毁它是不可能的，所以建议您换个办法试试，比如说从远处抓几棵树回来栽在雕像的旁边，然后再用火球或是闪电在树上放把火，怎么样，有效了吧！但是提醒您一点，放火时不要伤及那些迷失本性的人，用传送术把他们送到远处吧。这次的回报是加强火球术。

4、调皮的孩子。

还是栅栏里的印第安人村庄。一个女人说她的孩子在海里游泳，不肯回家，让您帮忙把他们带回来。用手是无法直接把他们捉回来，这次还得让宠物出马，把他们一个个全部捉到岸上，他们就会十分害怕，老老实实回家了。

5、古老的传说

在黄色总部西边的那个小村庄，有个女人告诉您一个古老的传说，如果能够解决她的谜题，就可以得到回报。她给您的问题是：找到三样东西，第一种夜间嚎叫，第二种很热，第三种和您的宠物一样罕见，找全后，把它们一起放进蘑菇围成的圈里。这个问题的确很难麻烦，您不得不花些时间。首先，夜间嚎叫的东西是狼，您可以在这个村庄东边的海岸找到；第二样很热，您可以用火点燃一样东西；第三样很罕见的尤其得耗些时间，还记得您宠物的玩具了吗，它们算是够罕见了，一个色子或是玩具熊，都可以解决这个问题，也许您还可以找到更罕见的东西。

6、失踪的村民。

黄色总部南边的那个村庄，有人失踪，村里的人怀疑是一些埃及人将他们捉走当奴隶了。和那些埃及人对话，他们会自称是马戏团的，并且告诉您，如果您能给他们一些动物，放在旁边的围栏里，他们就会释放人质。这里还是有两种解决办法，第一种，就是直接派出自己的宠物将他们做掉，但是如果一次性没有成功的话，他们就会到村里大开杀戒。第二种方法，老老实实给他们找动物。动物的种类是：马*2，海龟*2，狼*2，马比较好找，Y字形地图

中部有很大一群，狼则在"古老传说"那个任务的村庄东边的海岸，海龟在游戏一开始练习物理攻击防御术的那个小岛。完成这个任务，埃及人会给您一个魔法球发生器，这个魔法可以召唤大群的狼

7、远古的祭祀仪式。

在刚刚进入雪地的村庄里，有一家人告诉您他们知道一个远古的祭祀仪式，只要把他们的孩子放在祭坛里就可以获得大量的能量。如果您真的这么做了，可以看到自己的魔法聚集力会增长不少，但如果您改用其他的办法，比如说放些其他牲畜进去祭祀（可以放5只羊），这个孩子就得救了，奖励也是比较丰厚的，您的治疗魔法将会升一级。这个祭祀仪式是不是给您什么启示？是的，将动物或是人放到祭坛里也是一种快速聚集魔力的方法，以后您在需要的时候就可以这么做。

8、偷牛的小贼。

这个任务是阻止饥饿的孩子偷牛。如果您直接把那5个小孩其中之一杀死，其他小孩就会害怕，停止偷牛，回报是风暴魔法升一级，但如果您把牛主人做掉，也会获得一样的回报。

三、重点详解：

1、村庄建设和扩张

①满足人民的需求。人民的需求表现在储藏库上，那里悬挂的旗子显示不同的需求。有粮食需求、木材需求、繁衍需求、扩建需求和城镇建筑需求。粮食和木材需求可以通过伐木和种田、打渔来解决，其中粮食的供应是不用担心的，而木材则是有限资源，当村庄周围的树木砍伐完时，您的伐木工就会无所事事，此时您不得不使用造林术，同时也要将伐木工数量减少，改变他们的定义即可。解决繁衍需求，您必须安排村里的人结合，他们不久后就可以产生下一代，这是您扩展村庄的前提，但随之而来的是城镇建筑需求和扩建需求。城镇建筑需求，就是完成各种城镇的建造，它们包括幼儿园、墓园、工厂等，每一种都会耗费您3个木框架。扩建需求则是居民房屋的建设，当村庄的现有住房不够时，这项需求会十分强烈，如果您不加以解决，就会遭到人民的怀疑。要查看民居的状况，只要在房屋上用右键点击一下即可。当您开始让子民们大量繁衍后代时，就得抓紧时间进行房屋建设了，这也是您扩大影响范围的重要途径之一。

②让人民创造魔力。您的力量来自人民的祭拜活动，所以您首先得调整城镇中心的祭拜高度，让人民到祭坛进行这些活动。一旦祭拜活动开始进行，魔力就会源源不断地传到祭坛里，这时您只要将手放在祭坛上就可以查看魔力的储存状况，有了充足的魔力，您才能够施展魔法，否则就只有使用魔法球来完成。在您拥有强大魔力的同时，不要忘记祭拜的人们，当他们饥饿的时候，可以给他们放些粮食在附近，而当他们疲劳的时候，最好的办法就是将祭拜的比例降低，或者干脆暂停一会儿。如果您不加以注意这些信徒的话，他们很有可能会死去

③掌握人民的行动。这一点对于您是十分重要的，按下"S"键，您就可以知道人们在做些什么，同时也可以通过显示的颜色来辨认敌我，而其中显示为白色"ACTOR"的人是比较重要的，多半都是支线任务中不可缺少的人物。

④夺取新的村庄。这是任务中必不可缺的部分，也是扩大势力范围的最快办法。要夺取新的村庄，您可以采用仁慈的办法，也可以采用残暴的办法。仁慈的办法，除了提供资源外，用善意的魔法也可以，最好的办法就是让您的宠物驻扎在这里，如果它是善良的话，它的行动会不断地为您增加信仰值，而不用您过多地花时间去关注。残暴的方法，就是武力进攻，您可以亲自进行，用魔法攻击村庄和人民，也可以由宠物代劳。对于那些没有信仰的村庄（显示为白色），您用不了多久就可以划归己有，而有信仰的村庄就得多花一些时间，尤其是在您势力范围之外的，您的影响在这种区域只能保持几秒钟，所以不论是施放魔法或是进行其他行动，一定得抓紧这几秒时间，当您的手上出现红叉时，说明影响时间已经过去，您就不得不先进入自己的势力范围一次，之后再采取行动。

⑤无人村庄的夺取。由于您或是其他神的攻击，或是灾祸，有可能出现一个村庄空无一人的情况，此时这个村庄将不属于任何一个神，而您依旧可以夺取它，方法很简单，只要将你的一个子民抓到那个村庄里，在房屋旁就会出现一个太极的符号，做这个定义，这个子民就会迁到此处，这个村庄自然就属于您了。

2、宠物驯养。

在这一关里，训练宠物对于您来说，将更加重要。除了让宠物学会魔法和魔法球的使用外，培养其健康成长就摆到了首要地位。

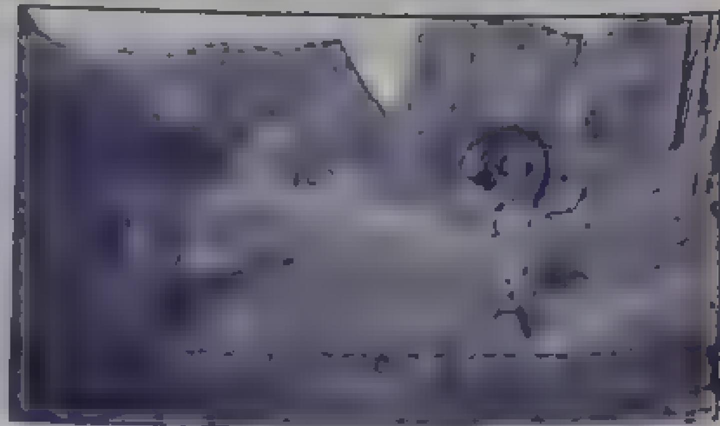
①快速成长。首先，让您的宠物在神庙休息，这样您的宠物成长速度会加快；第二，不要让您的宠物过久地处于饥饿或是其他不良状态，当您的宠物口渴时，最好把它带到岸边喝水，热了也是一样，这样可以保证它快速成长，否则就有可能出现脱水现象

②健康成长。生命在于运动，对于您的宠物来说也是一样。如果您的宠物不常常锻炼的话，它就有可能发胖。锻炼方法有很多，带着它到处行走、教他干活等等，还有一个不错的方法，就是让您的宠物搬大石头，每天多搬几次，这样它的力量会增长得很快，甚至还可以让它养成自己锻炼的习惯，到时候您可以看到它起床后习惯性地将一块石头搬来搬去，是不是很有趣？

③增长见识。除了力量以外，您的宠物还需要大量的知识，所以在您施展魔法的时候，尽量把宠物带在身边，这样它会很快地学习。但是有一点必须注意，宠物很难分辨自己所学习魔法的级别（或是说这是游戏的BUG）。

如果它同时学会了一个治疗魔法和一个加强型治疗魔法，它也只会使用前者，而后者使用的几率很低，所以当您觉得有必要的时候，可以先不教他普通型的魔法，直接传授加强型（加强型魔法外层有一道红光）。您也可以把它带到其他宠物那里，让它们交流交流，或是让它和敌方的宠物格斗，这都是不错的成长办法，如果受了伤，也别忘记给宠物治疗，尽管它自己休息也可以疗伤，但是所花时间会多得多。

记住一点，宠物是您攻击敌人、巩固地位的法宝，所以得常常关心它，否则它就可能永远长不大，或是长大了很胖，虽然比较可爱，但是干点活就发热喘气，恐怕对于您的工作无益，而且也不适合战斗，还是让它多长些肌肉吧！



在顺利学完以上教程后，那么您已经算是个合格的真神了。但是，为了成为有史以来最伟大的真神，您今后还将要面对更大的挑战，让我们稍作修整，准备同Nemesis进行真正的战斗。

编者：《黑与白》的简体中文版将在6月由电子艺界（中国）正式发行，我们将同期推出详尽的关卡攻略。■

新蜀山剑侠传 全攻略

文/八神经　编辑/东东

■游戏基本说明：

1、按住鼠标左键不放，可以很方便地跑动。
2、地图上漂浮着的箭头是指示两个地区交界的，基本上不会迷路。
3、在游戏中使用物品的方法是用按住鼠标左键拖动物品到道具栏最下面，就可以弹出到地图界面，需要将物品使用在哪里，就把它拖放到哪里就可以了。
4、F1～F6是系统快捷键，灵活使用可以大大方便游戏操作
5、在游戏中一定要按照攻略提示的顺序来进行，否则很有可能死机或者跳回桌面。
6、最后一点，请务必注意在玩之前一定要将本游戏升级到3.30以上的版本！

四川峨眉，山清水秀，自古以来为世外高人修身养性之所，这个故事就从峨眉剑派剑仙妙一真人齐漱溟的仙府——九华山镇云洞开始……

【始】醉仙崖误走美人蟒

这日，妙一真人之子齐金蝉趁洞中长辈都不在，便想找姐姐齐灵云同去醉仙崖玩。先在大厅中寻找一番，找到金创药、法宝金刚火雷等物，再从右上方来到镇云洞中庭，这里连接着丹房、洞内平台、后石室等地。在这些房间中依次探寻，还能找到法宝虚空杖、灵芝、醒神浆等物，在丹房打坐练功一次可增加经验值100，共可打坐十次。

返回镇云洞大厅门口（注意，先来这里的话就没法去中庭了），忽听见外面传来灵云与许飞娘谈笑的声音，原来许来找灵云下棋。金蝉向来讨厌许飞娘，便躲在一边，看许飞娘和姐姐去了中庭方才一个人出门前往醉仙崖。沿镇云洞外的路向下走到府外的森林，在右下角可以取得兜率幡，接着从左下方的出口来到了醉仙崖西麓。

刚过一桥头，便在一山洞前看见一个小人骑着小马在奔跑嬉戏，金蝉少年心性，想上前看个明白，不曾想小人受到惊吓，飞也似的跑了。金蝉到小人出来的山洞前探查，听到一声巨吼，一只全身发光的怪兽猛冲而出，几下便把金蝉打倒。不过这怪兽似乎并无伤人之意，得胜之后便退回山洞，金蝉吃惊不小，不敢再入洞调查，只好回头去找刚才逃跑的小人。



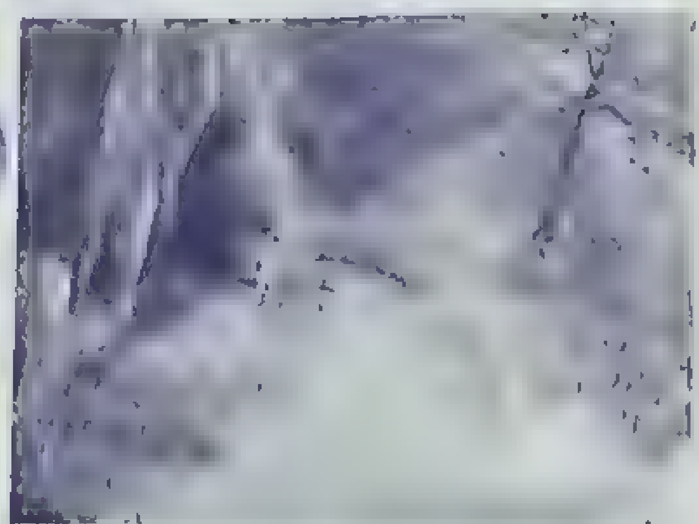
来到醉仙崖北麓，这里有个老头在贩卖道具，走过他身边往下来到醉仙崖东麓，终于追上了那小人。金蝉正要去抓，小人却灵巧地钻进了一块写有咒语的大石头下面。金蝉身材虽小却也钻不进去，情急之下举剑乱砍，石头毫发无伤。金蝉拿出口袋里的金丸向大石掷去，金丸有爆炸之效，大石被炸开一个大裂口，一个披头散发的怪异女子从石内冒了出来，却不见那小人。女子向金蝉频频点头，示意他将石头完全炸开，金蝉心中疑惑便没有动手，那女子见金蝉不动，张嘴就是一口毒雾喷过来，金蝉顿时醒悟这是蛇妖，正要还击，却被那妖怪接二连三的毒雾熏得晕倒在地……

金蝉悠悠醒来，发现已身处镇云洞自己的床上，原来是母亲妙一夫人救自己脱险。这一休息便是三天，等痊愈之后找姐姐灵云询问详情，原来金蝉看见的小人小马是千年成精的肉芝，被人看见后慌张逃跑，不料撞入一个封印蛇妖美人蟒的巨石中。蛇妖趁机吃了芝马，又被金蝉无意中破坏了一半的封印，功力恢复大半，正有脱石而出之势。金蝉知道自己闯了祸，下决心要以己力铲除蛇妖，免它贻害人间。灵云告诉金蝉不可心急，母亲早有除妖的打算，但还要等一个人来才行。金蝉好奇地追问那人是谁，灵云却突然现出羞涩之意，住口不言。

金蝉只好前往大厅找母亲询问，夫人告诉金蝉要等一个生辰八字为端午午时的人来，这生辰刚好与蛇妖相克，对除妖大有帮助。夫人告诫金蝉在那人来到之前不可去醉仙崖，金蝉只好返回去找姐姐，但此刻灵云似乎不想多提此事，金蝉无聊之余便想去黄山找青梅竹马的玩伴朱梅玩耍，于是出门直往黄山而去。来到大地图上，点击右下方的小地图展开，就可以选择要去的地方。

【壹】众剑侠聚力斩蛇妖

到了黄山，还没进餐霞洞，就在左边看见远处有个奇怪的山洞，金蝉便决定过去查探详情，无名山洞内没有敌人，在最里面得到了法宝"绝地天通神武杖"。接着返回到餐霞洞，金蝉叫了几声没人答应，只好自己进洞去。原来餐霞大师和周轻云都不在，朱梅正在丹房打坐练功，金蝉不敢惊扰，便来到洞外木桥上坐待。很快朱梅练完功出来相会，二人嘻闹一番。金蝉忍不住告诉朱梅蛇妖的事情，朱梅决



定拔刀相助，正好餐霞大师正值保管[illegible]件镇洞之宝，朱梅便把"诛邪刀"和"天黄正气珠"这两件偷偷取来借给金蝉。[illegible]在欢喜间，餐霞大师和周轻云返回洞中，大师冲金蝉[illegible]笑，似乎已发现宝物之事，金蝉心中有鬼，哪里还敢多做逗留，赶紧离开黄山返回锁云洞

回锁云洞后在大厅见到母亲、姐姐和一个陌生青年站在一起，妙一夫人介绍这男子是追云叟的弟子白侠孙南，并让孙南暂时与金蝉同住。二人回到石室休息一晚，第二天金蝉醒来，来到大厅与母亲和孙南见面，妙一夫人有事外出，叮嘱灵云看住金蝉别让他乱跑。但夫人走后金蝉便设法支开灵云，一人出洞玩耍

来到锁云洞口，一道诡异的剑气横空掠过，金蝉好奇心起，想跟去看个究竟，这时灵云和孙南赶来，二人分两组进入树林[illegible]原来是个叫法元的矮胖和尚驾飞剑来此，一看他便知道是邪派中人。金蝉躲在树林中大声取笑，法元却被树林中妙一夫人设下的法术给迷住，无法看见金蝉等人。不料孙南一个不慎被法元发现，险些被其用飞剑所伤。法元一击不得手更是暴怒，在林中大声喝骂[illegible]金蝉少年气盛按耐不住，率先去冲了出去，三人与法元交手一番，可惜实力略逊于对手，被法元用法宝逼得险象环生，幸得许飞娘及时出现并镇住法元。法元逃走之后，金蝉与灵云便为刚才之事斗起嘴来，灵云怄气出走。

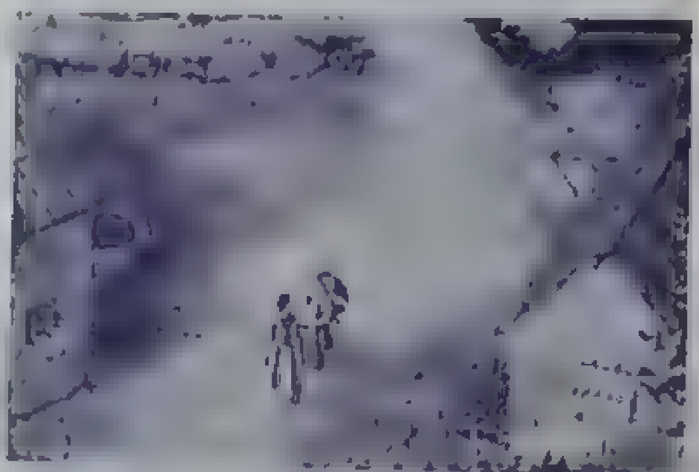
接下来金蝉与孙南闲聊，得知孙就是母亲所说生辰与蛇妖相克之人，金蝉十分欢喜，便邀请孙南一起去醉仙崖铲除蛇妖，孙南拗不过他。不料此刻灵云返回，告诉金蝉朱梅盗宝相借的事已被发现，不过餐霞大师并未怪罪，反而派朱梅前来相助。正说话间朱梅来到，金蝉十分欢喜，朱梅便将除妖的过程大概给大家讲了一下，然后大家就出发了。

来到醉仙崖西麓后按照计划行事，孙南去等候蛇妖出来并施以突袭，朱梅与金蝉到东麓蛇妖所在的大石前去埋诛邪刀。完成后二人去北麓的山洞洗手。在山洞旁朱梅让金蝉和灵云去[illegible]蛇妖，[illegible]自己[illegible]出现并伺机提它[illegible]，[illegible]朱梅说不动他，只好[illegible]。金蝉来到东麓后正在等待灵云，芝仙[illegible]从[illegible]土中出现，而且似乎对金蝉有[illegible]。原来它听见金蝉说不愿吃它后十分感激，便来寻求庇护。为了感恩，它在金蝉眼上舔了一舔，金蝉因此得到了乾坤慧眼的能力，可以看破妖魔设下的迷雾，在后面将会起到很重要的作用

时辰已到，蛇妖冲破封印逃了出来，孙南先做了第一次攻击，大家正要动手，灵云发现朱梅被人暗算中毒，蛇妖趁机逃走。朱梅告诉金蝉在蛇妖身上有蛇宝红珠可以救她，金蝉因刚得到乾坤慧眼的能力，能看出蛇妖遁逃在迷雾之中，立刻追上去和蛇妖搏斗，这时妙一夫人也赶来，在她相帮下轻松将蛇妖杀死，取得蛇宝红珠

【贰】斗阵法火烧慈云寺

妙一夫人答应芝仙可以居住在锁云洞中修炼并予其保护，让灵云和孙南先送朱梅回锁



云洞修养，她和金蝉去将肉芝的仙根移植到锁云洞中。来到最开始看见肉芝的那个山洞，仙根就在这里面。但洞里怪兽又冲了出来，妙一夫人认出怪兽是神貅，此兽性格残暴，便让金蝉上前去将神貅打死，调查神貅的尸体可以得到神貅皮和神貅牙两件宝物。

进洞找到仙根，挖出后金蝉和母亲返回锁云洞，由灵云去种植仙根。这时朱梅中毒已深，赶紧用蛇宝红珠为朱梅驱毒，但朱梅牙关紧闭，红珠的功效不能完全发挥。无计可施之时，金蝉突然想到找芝仙帮忙，便来到平台处拜求芝仙舍血肉相救，芝仙慷慨允诺。带它返回石室，妙一夫人取得仙芝液后给朱梅服用，朱梅慢慢醒转过来。救醒朱梅后去平台护送芝仙人上修养，金蝉和灵云则护送朱梅回黄山餐霞洞。见到餐霞大师，金蝉欲将法宝交还，但餐霞大师却慷慨相赠，谢过大师后金蝉和和姐姐返回九华山。

[illegible]月后[illegible]，[illegible]来到大厅[illegible]，[illegible]与慈云寺的[illegible]，[illegible]相助。这时[illegible]看到芝仙的话，就可以邀请芝仙帮大家[illegible]中可以使用芝仙一次，效果是全体人员生命完全恢复，非常好用哦！

金蝉与灵云按[illegible]观来到玉清观，众前辈早已聚集在此，矮叟朱梅和周轻云也赶来相会。在这里大家[illegible]了一段往事，朱梅改名朱文，并[illegible]矮叟[illegible]，矮叟将一个人造镜作为见面礼相送。金蝉在玉清观中住了几天后闷得发慌，便想找人一起去慈云寺偷袭，最后决定了找周轻云和笑和尚

出门后在松鹤林见到朱文，和她对话可以拿一些装备和丹药。然后来到玉清观大殿，在这里见到周轻云，金蝉约她去后院商议，在大殿中供的道像前可以拿到一道符。接着来到前院，叫笑和尚去后院等候。在这里和松鹤童子聊天可以了解许多蜀山的背景故事，有兴趣的朋友多看两眼。接着去后院，过了小拱桥后见到笑和尚和周轻云都已等候在此，金蝉便说出计划，二人都表示同意。这时灵云过来撞见三人，金蝉赶紧和笑和尚溜走，并撒了个谎隐瞒过去

从大殿出去，在玉清观外和周轻云会合，三人一起往慈云寺出发。在去慈云寺之前也可以选择先去成都逛逛，补充一下装备。来到慈云寺，进大殿前必须破掉五行阵法，笑和尚已经提示了破阵的方法，下面只要按照火门、水门、金门的顺序走过就可进入。一入大殿就遇见了法元，仇人见面分外眼红，不过此时金蝉等人的实力已经足以打败法元了。取胜之后敌方大批高手出动，余德和晓月禅师一出手大家就有些招架不住了，朱文和灵云赶来但是仍然不是对手，幸好苦行头陀及时来到，施法将众人救回玉清观，虽然惊险一场，幸好各位前辈没有损伤。接下来制定了决战计划，金蝉等人的任务是去慈云寺剿灭留守的敌人



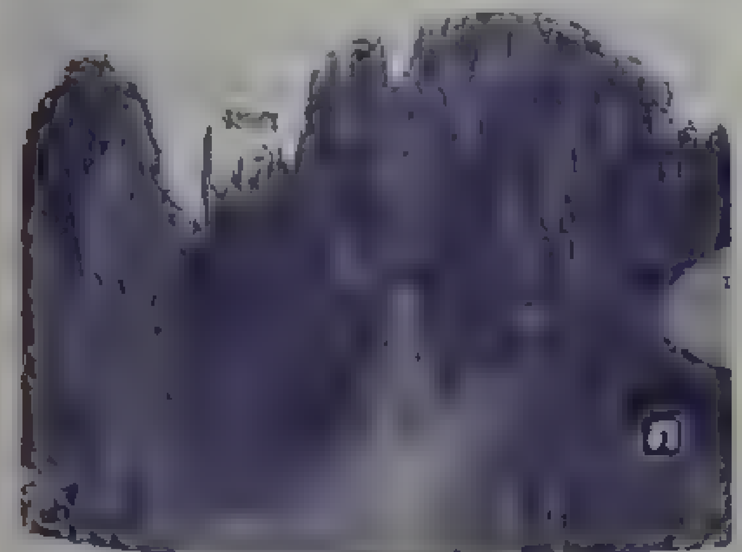
次日一早，金蝉到大厅找到灵云、和周轻云、笑和尚等人，一起前往慈云寺决战，首先在寺外打[illegible]了[illegible]，打败[illegible]后进入大殿，在此[illegible]，然后在大殿左边房内打倒明珠法师，再将寺内宝物搜罗一空，大殿外右侧可以找到神罡，右边房间内可以找到灵脱神丹。接下回到大殿会合，灵云放火烧了慈云寺

【叁】桂花山破毒取灵药

慈云寺的战斗胜利完成，金蝉惦记朱文，便急急前往魏家场，一到正好看见晓月禅师抓住朱文要下毒手，金蝉仗着有乾坤慧眼冲入迷雾中救出朱文，返回玉清观[illegible]朱文和顽石道长都受了伤，只有去桂花山取千年何首乌和乌风草才能得救，然而桂花山毒雾厉害，只有金蝉身具乾坤慧眼才能取得这两样宝物，矮叟便让金蝉和灵云、朱文一起前往桂花山找红花婆婆求取千年何首乌和乌风草，幸好红花婆婆飞升在即，不仅不会阻拦还可能相助。矮叟将玄门秘笈和九转大还金丹送给金蝉，金蝉从玄门秘笈中可学会玄门罡气。临走前笑和尚也加入了队伍，四人一同前往桂花山。

出发前务必返回慈云寺一趟，先在寺门外地上有神茶后出土，接着来到大殿门口见到一个神秘老人，他有很好的道具出售，把神貅皮和神貅牙交给他的话他可以将其制作成神貅披甲和神貅牙箭。

下面可以前往黄果镇了，在镇内逛逛后原路离开，在镇外山神庙可以找到巨灵足和罗汉护衣，这时笑和尚突然说有事要办，便离开了队伍。大家正在等他，突然一片黑暗袭来，一个神秘人物做法将众人带到了桂花山。这时一个黑衣女子出现，她自我介绍是红花姥姥的徒弟申若兰，奉红花姥姥之命来帮助大家。接下来先往左走，来到申若兰所居住的桂屋，这是一株上古桂树。申若兰先在此用灵药百毒丹和乌风酒医治朱文的毒伤。为了方便，申若兰让金蝉先出外回避一下，金蝉只得一个人出去转转



(把屋里的宝物都拿了再出去)。

出门后不多远就想回去看看朱文，但朱文药力正要发作，需下河清洗以排除毒素，金蝉只好又远远地站在桥头把风。过不多久，果然暗中有人想要施加暗算，被金蝉发现后两人交起手来，打倒他后，居然又来了两个女子帮手，金蝉见势不妙赶紧叫来灵云和申若兰相助，胜利之后那三人惶惶逃走。

听申若兰所说，原来这三人是飞龙师太的弟子金氏三姐弟，一直想来盗取仙草。正交谈间飞龙师太来到，她袒护徒弟并责难申若兰。金蝉忍耐不住，跳出去和飞龙师太较量，但是不是对手，幸好红花姥姥在暗中出言摄住飞龙师太，将其逼走。众人到红花姥姥洞中去拜见姥姥，在丹房内申若兰将取乌风草的重要道具紫烟锄交与金蝉保管。

接下来四人按照姥姥所说去取仙草，在丹房内转动正中的一个丹炉，再出丹房在右边看见一个洞穴暗门被打开，从这里下去就是福仙



潭潭心。大家先躲在暗处，看见飞龙师太带着她三个弟子先入潭中，将守护的神鳄杀死，但却受不了潭心毒石的毒气而被迫离开。金蝉和朱文趁此机会游到毒石边，金蝉取出紫烟锄破坏毒石，将乌风草和千年何首乌拔起，大功告成。回到福仙潭外，得知红花姥姥已经飞升，而姥姥布下的后着也击退了飞龙师太等人。

这时金蝉因为刚才踏中潭底毒泥，剧痛发作，申若兰取出乌风酒给金蝉擦上方才没事。这么一折腾间，湖底火山爆发，众人赶紧驾剑光逃离桂花山。着陆之后正商议要回玉清观时，醉仙李元化出现，他将乌风草带走去救顽石道长，并指示金蝉等人前去丽江村见妙一夫人。

【肆】凝碧崖开道通洞天

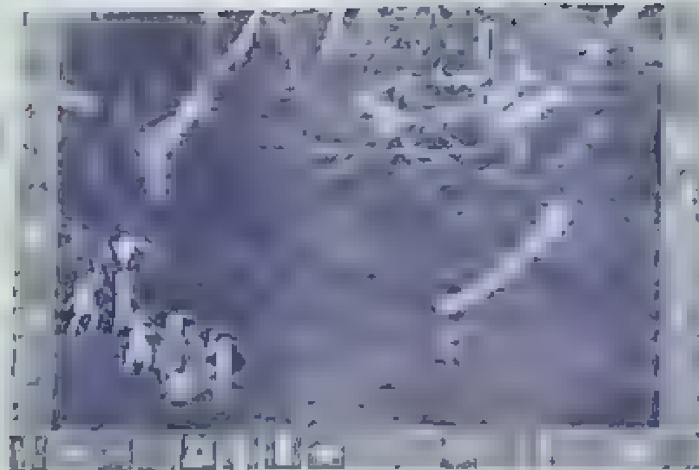
大家径直前往丽江村(临走前在地上法宝啸天撼地出土)，见到了夫人。申若兰趁此机会正式拜师进入峨嵋派门下，夫人告诉大家她又收了两个弟子，李英琼和裘芷仙，叫众人即刻到峨嵋去与她们相见，并打通英琼的栖云洞到后山白眉和尚的凝碧崖，以那里作为峨嵋派新居所。说完后妙一夫人离开，金蝉等人驾起剑光前往峨嵋莽苍山。

来到北山广崖，看见两个奇形古怪的人拦住李英琼和裘芷仙正要交手，金蝉等人上前助战，将怪人打倒。接着大家互通姓名，英琼邀各位同门一起返回栖云洞。回到洞中，英琼整治食物请大家吃饭，金蝉和朱文又为了一点小事争执起来，朱文生气地跑掉，大家连忙叫金蝉跟去赔礼。

金蝉出洞往右，看见朱文站在崖边，金蝉诚心道歉，还摘了梅花讨好朱文，两人重归于好。这时申若兰前来通知二人去后山开辟通往凝碧崖的通道。来到栖云洞前和大家汇合，李英琼担心在解脱庵的姐妹余英男，便让朱文骑着佛奴去解脱庵接英男，其余的人去开辟洞府。

两边各自行动后剩下金蝉一个，可以选择跟着朱文去解脱庵或者去开辟通道，如果选后者的话会发现通道没有抵达凝碧崖，大家要驾剑飞下去才可到达，由于裘芷仙和李英琼还不会驾剑，只有等待朱文回来。如果选择跟朱文前去解脱庵，会听见庵内一个老嬷说英男被一个姓阴的道姑强行带走，并转交英男给英琼的一封信。回到栖云洞后信交给英琼，大家决定还是先把通道打开再去救英男。接着金蝉用紫烟锄破坏掉挡住洞口的大石；灵云和朱文背着两位不会驾剑的同门来到崖底。

来到凝碧崖底，这里是通往峨嵋各个山头的交汇点，上通北崖到飞雷崖，左通左崖到脊井穴，下面则通往栖云密道。来到崖底后灵云会叫金蝉去察看一下有没有通往栖云洞的捷径，而她和裘芷仙则去找适合众人居住的洞府。往下走来到栖云密道，很快，上方的去路被一块巨石隔断，金蝉用紫烟锄破坏大石，钻进去一看原来这里就通栖云洞，捷径就找到了。接着往上来到北崖，穿过瀑布往左，用紫烟锄打开通道进入飞雷秘径，来到飞雷崖，飞雷崖上面有个平台，这里可以通往去过的每个地方。从左边的飞雷洞进去来到晶室，灵云已等



候在此了，她把房间给大家分配好，大家各自休息

没过多久灵云和李英琼来找金蝉，说妙一真人的飞束传信，告知青井穴内有七修剑出土，指派金蝉前去取回。回到凝碧崖底，往左走来到上方崖边，看见远处山上似乎有山洞。金蝉驾剑上去来到青井穴外，却见一道黑色剑光闪过，估计是有一把剑飞走了。进入洞内，在第二层的尽头发现了一道瀑布，里面推着几把剑，但却进不去。看来只有在瀑布旁的几盏灯上打主意，按照一定的顺序关掉三盏灯，以石阶上面那个宝箱为中心，先关掉宝箱右边的那盏灯，再关掉宝箱下面石阶左边的那盏灯，最后上石阶，关掉宝箱左边的灯。瀑布的水流断开了，进入后可以得到六把剑。返回晶室，告诉灵云剑已取得，接下来灵云和英琼陪金蝉同九华山去取芝仙的仙根移植到这里来

从飞雷崖上返回九华山锁云洞，进入平台取得芝仙根后又返回飞雷崖，灵云让金蝉找个合适的地方移植仙根，就和英琼回洞去了。金蝉带着芝仙根来到北崖的瀑布边，在上面看见远处有两个山头，便飞到在锈云间，发现这里很适合移植仙根。

往上走来到仙音口竹林，这个竹林是个迷阵，要通过很简单：进入竹林阵后，先向下走，然后再向右进入灭门，在这里打败灭门守门人后向上走，这时左下方那个区域就打开了，接着往下走又回到灭门，再打败一次将灭门守门人，然后一直往左走就可以顺利到达移植芝仙的地方。将仙根拿出来放到绿色崖壁上的洞穴，移植就算成功了。接着回到锈云间竹阵外，这里有个很小的水瀑，可以拿到一个法宝乾坤针，往左还能到达仙厨洞，可惜这里除了一点食物外什么也没有。

【伍】百蛮山初战绿袍怪

返回北崖瀑布平台，正好看见笑和尚因和李英琼等人对峙，原来笑和尚来找金蝉，和袁星发生了一点冲突。大家解释了误会，笑和尚把金蝉[illegible]一边，原来他[illegible]金蝉去百蛮山除掉文蛛，虽然百蛮山是绿袍老祖的地盘，但金蝉仍然一口答应下来。回去和灵云商议，想找帮手一起去，虽然大家都愿意前往相助，但是灵云[illegible]不肯答应。正巧此时妙一夫人的传书前来，一封要英琼去莽苍山去救余英男，另一封则同意金蝉与笑和尚二人前往百蛮山去文蛛，但其他人得守护洞府不能前往。金蝉便和笑和尚离开。两人本想在成都玉清观找玉清大师帮忙，可惜玉清大师云游在外，只得作罢

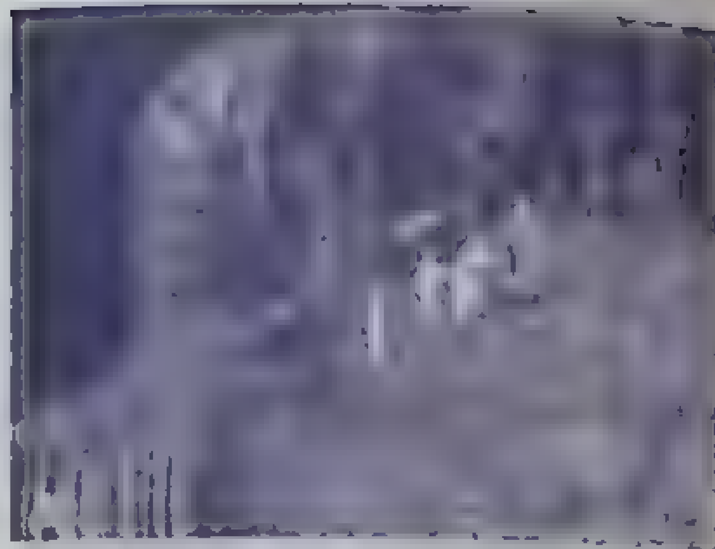
来到百蛮山主峰，笑和尚打开师傅苦行头陀留下的的第一封束帖，束帖中指明了二人下手的时间，并留下四句偈语，两人参详了半天，仍然决定立即进入百蛮山去查探。来到百蛮山花田前区，见到绿袍老妖饲养在花田内的无数金蚕。老祖和弟子出现，发现有生人气，金蝉二人见势不妙赶紧化为剑光逃走

降落下来，发现已经逃到了金峰崖外山洞，二人进洞商议，突然感觉邪气逼近，笑和尚赶紧拉金蝉隐身。进来的是背叛绿袍老祖的弟子辛辰子，他进洞后打坐，放出一个黑网罩住洞口后离开。金蝉有乾坤慧眼异能，将那黑网看得清楚，也不知道那是什么，便用剑破坏掉，出洞与笑和尚一起跟踪辛辰子

尾随着辛辰子来到金峰崖壁，只见辛辰子在此作法将金蚕引走后便埋伏起来。这时绿袍老祖的另一个弟子唐石也从洞中飞出，他早已知道辛辰子隐匿在此，二人交谈起来。因老祖残暴，辛辰子便欲唆使唐背叛，但唐畏惧老祖不敢答应。此时金蚕尽数飞回，辛辰子见自己的计策失败大为吃惊，只好一个人进洞去（其实是因为刚才金蝉破坏了五淫网的原因）。

金蝉和笑和尚也跟辛辰子进入上方的金蚕洞七星穴，没走多远就见辛辰子和文蛛正斗得激烈，二人正要上前相助，突然地底冒出一只大手将辛辰子抓了进去，绿袍老祖的法身随之钻出，将笑和尚抓住，幸好金蝉赶紧使用天遁镜救出了笑和尚。二人惶惶逃走，但是在即将离开百蛮山的时候又被赶上。这时突然有一





道红色剑光飞出挡住老祖，二人终于逃出了百蛮山

【陆】十七洞天妖尸授首

回到成都，笑和尚拆开苦行头陀留下的的第二封束贴，贴上说要二人等待时机再去除掉文蛛，看来苦行头陀早已料到有此劫难。现在二人无事，但笑和尚的无形剑被绿袍老祖的妖法弄污了，想起莽苍山有一口青索宝剑即将出土，便想去取来一用。接着二人便前往莽苍山而去（出发前记得给笑和尚换一把宝剑）。

来到苍莽山北山广崖，现在先不要忙去右上方的奥区仙境，往左上方走来到幽僻崖径，一路行到小岩洞，忽然前方有一道银白色剑光飞入十七洞天，看来也是正派中人的剑气。二人跟去看个究竟，在洞内遇上了严人英，原来严人英奉师命来帮助周轻云取青索剑。从严人英处得知前几天有一道乌金剑光飞入洞中，金蝉在洞内一看，果然发现这就是在青井穴内飞走的元龟剑，这下七修剑就全部收齐了。金蝉二人也决定留下来相助周轻云，三人就在十七洞天内休息一夜

第二天一早，在洞外见到周轻云和李英琼，得知李英琼救余英男和盗取温玉失败，而且袁星也被抓了。正交谈间，青索剑出土时刻已到，众人便往奥区仙境取剑（在洞口的树旁可找到易竹仙丹），周轻云照束贴上的方法，易将剑取得。接着大伙儿一鼓作气，决定立即去除妖尸取温玉

从十七洞天来到妖洞，下到第二层后看见广被禁制住的袁星，要救出它必须弄灭三盏魂灯塔。往右走找到魂灯塔后全部弄熄，返回第二层后，袁星已经脱身了。大家正要离开，妖尸谷辰突然出现。来得正好，一场大战后杀死了它，取得温玉。

这时洞外传来佛奴的叫声，从左下方来到灵玉崖上，佛奴带来一张书束，上面说要轻云和英琼返回峨嵋，严人英则和金蝉、笑和尚一[illegible]除文蛛。金蝉把剑交给周轻云后二女离去。这时离开十七洞天[illegible]，严人英说曾在兔子岸看见异光，二人便决定到那里看看

来到在兔子岸，忽见一点银光飞入一山洞，众人赶追了上去，但山洞已经封住。看那银光似乎没有邪气，笑和尚化解了封门，洞穴里打开了。进入洞中，没走多远发现有一间小石室被禁制封住，禁制内有一女子（如果没有看到，出洞再进来，就能看见了）。女子听说来的是齐金蝉之后十分高兴，便问了几个问题（答案是：1.峨眉，2.齐漱溟，3.矮叟、苦行头陀、三仙子、妙一真人、追云叟），回答正确后禁制打开，在宝箱得到石生衣物和一封束帖。观看束帖的方法是在道具栏拖动束帖到右边金蝉的身上。明白了石生的身世，来到下一层把石生衣服放在尽头的石桌上，石生出现穿好衣服，并加入队伍

接下来人英和笑和尚去找食物，金蝉想起英琼所说的冰蚕，便和石生前往山南危崖寻找。来到山南见到一个黑脸道人陷在地穴罡风中，金蝉使用天遁镜救出他。那道人自称百禽



道人公冶黄，为了取冰蚕误陷地穴，为了表示谢意，他许诺等用后把冰蚕送到峨嵋去，并留下一本五行秘笈。这时笑和尚和严人英也赶来，讲了百禽道人的来历。四人回十七洞天休息两天，待时辰一到便前往百蛮山

【柒】七星穴群圣灭老祖

来到百蛮山金峰崖的洞窟前，笑和尚看见几个绿袍弟子押着唐石和辛辰子进入元神禁狱，大家赶紧跟了进去，绿袍老祖传话命弟子带二人到阴风洞，出洞（左边地上有法宝五噴明镜）后再上到阴风洞，看见老祖放文蛛来将唐石和辛辰子咬死。

这时西方野魔进洞来发现了金蝉等人，大家赶快用石生的二界牌穿过石墙逃走。来到洞外，四人决定再返回七星穴，趁绿袍老祖不备杀死文蛛。按照计划行事，成功后被西方野魔挡住，一场恶战后打败了他。四人赶快撤退，没想到在山前绿袍老祖追了上来，这场战斗当然是落败了。正在危急之际，[illegible]仙二老及时携手赶到，并发动生死晦明幻灭微尘阵将绿袍老祖诛除。这件事情就算成功结束了，笑和尚会随着师傅离开，妙一真人吩咐金蝉回峨眉等候开府盛会，然后飘然而去

接着金蝉和石生二人返回峨眉飞雷洞，进晶室在灵云处得知朱文在石室，便前往看望。闲聊间芝仙突然出来，并要齐金蝉随它走一趟。跟随芝仙来到锈云秘道，原来芝仙发现这里有一个芝马，便想金蝉帮它捉来做伴。很容易就捉到了芝马，金蝉将芝马仙根带到锈云间的仙音口竹林，安放在芝仙仙根的旁边。

【捌】仗豪气勇闯紫云宫

欢喜的金蝉跑回飞雷洞向姐姐报告这一消息，此时余英男也正好取得南明离火剑归来。但是这把宝剑被一丸神泥所封印住，众人便打算用飞剑将其炼化。正要动手时醉道人火速赶来阻止，原来这一丸神泥对于以后的峨嵋将会有极大的用处，所以现在不可冒失地将其破坏，只能用紫云宫中的天一贞水和九天元阳尺来将其化去。由于峨嵋派的开府盛会将至，大家决定分头行动，由灵云和申若兰去青螺峪借九天元阳尺，金蝉和石生则带玉清大师所拟的束贴往紫云宫求取天一贞水。

金蝉二人来到迎仙岛，在紫云宫前束贴交给紫云宫弟子吴玲，请她前去禀报。二人正等得烦躁，石生的母亲陆蓉波突然出现，她告诉二人现在不可闯紫云宫，劝他们回去。但陆蓉波走后石生仍然提议硬闯，金蝉考虑后同意了。来到神沙通道二人决定硬抢神水，在通道第二层打败龙蛟，在第三层选择风阵和火阵，要破阵的话很简单，最好选择"也是风也是火，存乎自然"。

破阵后将第三层出口前的鱼形机关关掉消除幻像。这时二人接到了金须奴的书柬，柬中劝说他们尽早离开，但是这二人皆是少年气盛，怎听得进去，便继续往里面闯。在第四关战胜金须奴夫妻，金须奴告诉金蝉在背后捣鬼的是许飞娘，而陆蓉波已被拘禁在珊瑚谢宫，她的元命牌被禁制在大蚌珍珠里，只有至亲的血才能破解珍珠取到元命牌。

来到紫云宫外时朱文出现，她交待金蝉要先取璇光尺，再去金庭玉柱取天一贞水和祖师的遗匣。金蝉等人依言进入紫云宫大殿，在此打败两个宫主，从右边的门来出去后就来到了后殿。这时许飞娘正想要盗取天一贞水，金蝉紧来讨厌她，赶紧上前拦住，一场激战后金蝉放出灵符将许飞娘惊走，便进入柱中去取天一贞水和遗匣，这里宝物甚多，天一贞水在放计时香的圆桌旁边，而遗匣则在长方形的桌子上，取到这两样物品后如果时间还多，可以尽量拿一些宝物再走，注意动作要快，在香烧完前一定要离开，否则将会导致游戏结束。

离开后殿就可以去救陆蓉波了，来到珊瑚榭宫，在内殿的大蚌珍珠处可取得元神牌，这里的墙上有无数个陆蓉波的形象，不能辨出真假。来到水晶屏前，得知幻想的机关在屋内的三才鼎上，只要将天，地，人三个鼎上的雕像都面对正中间的大鼎就可以打开机关，一束光照出陆蓉波的真身，金蝉将元神牌与陆蓉波合一后就能救出她。



【玖】举盛事峨嵋开府

事成之后大家返回峨嵋，开府盛会也即将开始了。在飞雷崖上将天一贞水交给灵云，灵云带陆蓉波进洞见妙一真人去了。朱文则去找玉清大师，金蝉虽想同行，但是朱文却不答应。朱文走后金蝉在袁星处得知玉清师太在凝碧崖，便兴冲冲地前往。来到凝碧崖左崖的凉亭处见到朱文和玉清大师，交谈间李英琼来通知大家谢家二女被一个妖人追赶，大家正要去帮忙，但玉清大师已算出谢家二女会平安到达峨嵋，等她二人到达峨嵋再相救也不迟。

趁这功夫金蝉准备去找辉仙把七修剑合璧。来到飞雷崖，很快毒手摩什追着谢家二女来到这里，金蝉和石生二人出手将其赶跑。接着灵云又来通知金蝉有妖人往仙音口竹林企图盗取仙芝，命金蝉过去保护。金蝉迅速赶往锈云间竹林，将妖雕妖狼两个妖物打败。等金蝉回到飞雷崖后，开府盛会也开始了。

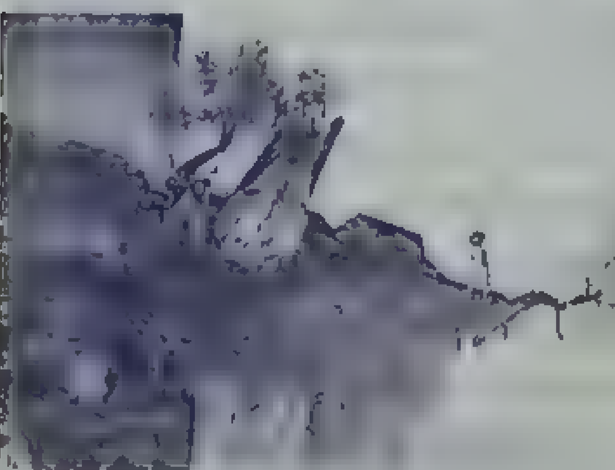
开府盛会之日，妙一真人要求门下弟子必须经过火宅或十三限两样考验才能下山，于是众门徒前往飞雷瀑接受考验。灵云、朱文等师

姐姊妹均约成功过关，下面就轮到金蝉和石生了，先选择进火宅（红色的门）或是进十三限（蓝色的门），无论哪种考验只需细细查看石壁文字，按要求操作，即可顺利通过。

通过火宅的方法是解开八卦谜题，破掉火墙后能过关。通过十三限则更简单一点，只要打败欲念的化身即可。成功后回到飞雷崖找父母大人，父亲告诉金蝉已经可以下山自行修炼，并留意寻找自己将来居住的洞府。妙一夫人将玉虎和金牌交给了金蝉。妙一夫妇离开后，在开府大会上结识的白眉神僧的徒弟——阿童加入队伍中。

三人先到镇远镇休整一下，听说成都附近有宝物要出土，便过去寻找宝物。正要取宝之时白骨神君突然杀出来为徒弟报仇，三人将他打败后拿到了刚出土的法宝秋月潇湘箭。接着返回峨嵋栖云洞，这时枯竹老人施法化作一青年召见二人，告诉金蝉李英琼和余英男在红木岭被红发老祖困住，让金蝉前去去解救，那青年将阿童留下护法，接着作法将金蝉和石生送到了红木岭。在红木岭，灵云、朱文和周轻云等人都在，大家准备一起前去救人。红发老祖出来阻拦，在韦八公转世的阿童帮助下将红发老祖收服。阿童正要除掉老祖时，追云叟和朱文赶来化解了这段恩怨。

接着金蝉等人去救英琼，来到红木宫，在右边的门里救出二人。但是英男却被红发的化血神刀所打伤，陷空岛的万年续断和灵玉膏才能救治，只有让金蝉和石生跑一趟陷空岛。来到玄冥门户后，打败一只龙蛟并将其作为渡海工具，很快到达陷空岛。陷空老祖的徒孙寒光



和玄玉前来相迎，原来老祖早已算到金蝉要来，吃饭休息后灵威叟带领大家到霜华宫见陷空老祖，十分顺利地取到两样药品。

回到飞雷崖后英男来通报：妙一真人让金蝉前往解脱庵。来到解脱庵后唐家婆告知大家云九姑抢占了这里，请金蝉帮忙赶走她。打败云九姑后得知她并非坏人，只是被颠和尚韦秃禁锢了元神。她欲寻找修炼之所，但是由于行事方法不当引起了众人误会，她请金蝉帮忙取回元神，金蝉与石生二人自然不会推辞。于是和石生、阿童[illegible]，金石峡，在金石[illegible]。[illegible]元神，石生也[illegible]了[illegible]黑蛟，并收其为坐骑。

【终】地璇宫智破六合阵

完成了此事后妙一真人又传来口信，命金蝉从金石峡出发赶往陷空岛去取冷云丹。来到陷空岛后发现这里的防御竟然大大增强了，好不容易才通过后，寒光和玄玉出现，金蝉才知自己的莽撞闯出祸来：陷空岛的防御禁制是老祖为了抵御敌人而设下的，现在却被金蝉无意中破去。老祖很生气，便只允许金蝉通过七星环死地前往元磁丹室去取冷云丹，难度大大增加，算是一个小小惩罚。

金蝉等人跟着寒光和玄玉来到了地璇宫入口，在大殿里仔细转一转，在武器架上拿到龙刀枪和大锤，在外殿中间的香炉里拿到硫磺等物，注意一定要将可以收集的东西都拿到。这时灵威叟出来告诉金蝉要进入地宫必须开启六合之门，并送给金蝉冷云丹和千年蚌丹。开启六合阵的点击顺序是：北柱→西柱→地柱→东柱→南柱→天柱，便打开了进入七星环死地的通道。接下来要在七宫内集齐七颗宝珠，具体方法如下：

日宫：用雷音光球关掉发出强光的大球，在后面的亭中取得天璇真珠。

月宫：从月木界门口（北方）开始顺时针方向走到月火界门口，迷障消失。

水宫：按下面的颜色排列圆球颜色就能取得宝珠：上方红色，左边紫色，中间黑色，右边黄色，左下绿色，右下金色，便可得到瑶光彩珠。

火宫：将收集到的硫磺放入下面红色火盆；磷粉放入上面青色火盆；硝石放入右边蓝色火盆；燧石放入左边红色火盆即可扑灭火焰，得玉衡血珠。

金宫：在试刀石的痕迹上插入收集到的五种武器，上面插钢刀，下面龙刀枪，中间大锤，左边血缨枪，右边金藤斧，可得玉枢明珠。

土宫：和守门人战斗，取胜后取得天罡权珠。

木宫：拣起地上的木头，插入到空缺之处即可出现通路，进入中心取得天玑玉珠。

集齐了七颗宝珠，进入丹磁元室后取得七星钥，出来插入七星钥至七星锁，将会在月宫中出现秘道离开七星环死地。

穿过在天外神山通道往左走来到了小南极光明宫，在光明[illegible]外的湖畔，众人为救钱莱[illegible]，可被妖阵禁制困住。阿童想起[illegible]老祖曾经送给他们五根毒龙香，便将五根[illegible]香分别给予五个蜗牛妖的分身，妖[illegible]了。

[illegible]出了光明镜大殿后，和妖蛇交手并将其[illegible]，[illegible]方法[illegible]。不料乙休此时出现，[illegible]乙休[illegible]金蝉[illegible]感应到朱文



遇险。金蝉立即带领大家前往火云岭去救朱文。来到神剑峰林外，枯竹老人再次施法召唤金蝉，并告诉他是尸毗老人抓走了朱文，并送给金蝉竹叶灵符、雌雄天心环和六阳青灵辟魔铠等不错的宝物。

回到林外后往右走来到修罗迷洞，再往左进入阿修罗宫，大家分兵三路，阿童去救灵云和孙南，石生去救周轻云和严人英，金蝉当然是去救心上人朱文。不巧的是金蝉正好遇上尸毗老人，他将金蝉带到朱文被困之处，想施法破坏他们俩的道行，但金蝉二人定力高强，尸毗老人没有得逞。金蝉乘机使用石虎和朱文破墙而出，与其他人救出的人会合。在准备离开火云岭时，尸毗老人赶到，众人不是对手，幸好尊圣禅师和乙休赶来，尊圣禅师点化了尸毗老人令其皈依。神驼乙休告诉金蝉金石峡有宝物出土，众人来到金石峡，来到金玉石府外过桥后取得宝物，这时毒手摩什出来阻拦众人，却被打败。他求金蝉饶他一命，这时有两种选择，影响到结局的不同。

一、饶了毒手摩什直接回光明镜，将会收到接到妙一真人的飞帖，说金蝉的劫难已满，以后可以开府收徒，众多好友前来祝贺。金蝉将芝仙芝马移植过来，和朱文在此共同修行，过着逍遥的生活，不料一天石生来报说毒手摩什劫走了谢家两姐妹，金蝉立即和朱文飞剑前去相救……

二、金蝉再一次与摩什对话，接着再次和毒手摩什交手并将其杀死。杀了摩什回光明镜，摩什的师傅轩辕老妖会来为徒弟报仇，一场大战将轩辕老妖打败后，妙一真人发来了飞柬……■

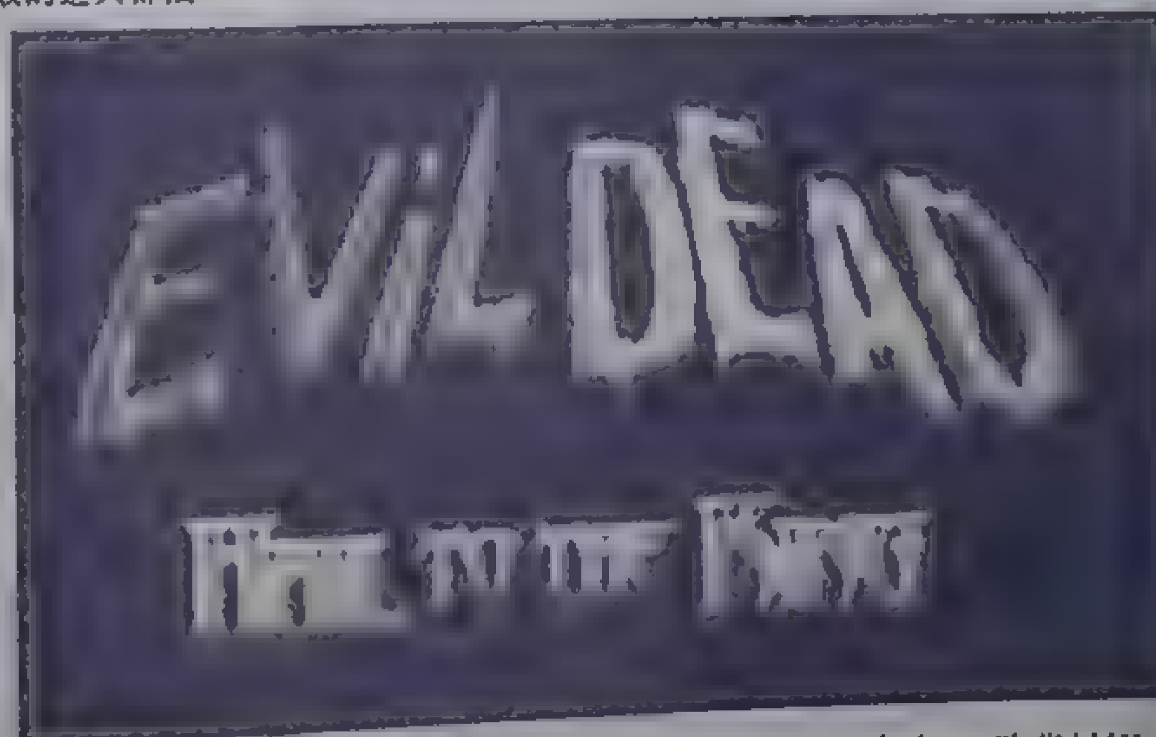
恶魔之死：国王万岁

文/大漠奇侠　编辑/游骑兵

基本操作与注意事项

作为近年来最成功的恐怖冒险游戏，《生化危机》的模式一直影响着游戏界。而这款《恶魔之死》(Evil Dead: Hail to the King)也不例外。如果你玩转了“生化”，应该很快就会上手。因为他们有着相同的电影式视角，相似的存盘系统和武器系统，甚至某些谜题也不乏相似之处。但由于游戏的开发者中有几位史克威尔的旧部，因此游戏也具有很多 RPG 游戏所独有的特色。比如踩地雷式出现的敌人、层出不穷的大小 BOSS，都可能让你觉得没有打“生化”那样习惯，但仔细玩下去，特别在宏大壮丽的音乐衬托下，你会发现这样的设计也有它独特的魅力。

和“生化”不同，游戏里大多数的道具都摆在显眼的位置上，并且发光，很容易发现。也有少数的物品(比如弹药等)不发光，需要你在场景里慢慢搜索。游戏的后期要打的 BOSS 很多，因此开始的时候你可以到小妖怪出没的地方尽量多杀死敌人，积攒弹药，多采集红白两色的蘑菇来转换成药瓶和电锯的机油，这样到了游戏的后期，才会比较轻松。游戏支持键盘和鼠标，使用鼠标可以转向，左、右键可以攻击，但是并不容易操作。键盘上默认的键位也实在不敢恭维，建议设置成类似“生化”那样的键位就很方便了。



小　屋

开始以后，在面对着的柜厨里得到电影胶片 (Tape)。然后仔细的调查一下这个屋子。客厅一角的地下室锁住了，下不去(如图1)。在钢琴上得到第一个 necronomicon page (如图 2)，在厕所的洗脸架上得到维他命(Vitamin)。途中不时有漂浮的骷髅出来骚扰，由于现在电锯的机油并不多，所以尽量用斧头来对付他们。取得屋子里的道具后，从后门出来，在门右边取得铁撬 (Crowbar)，如果需要，可以到左边的小屋里存盘(如图 3)。然后回到游戏开始的地方，从前门出去。屏幕左边的山坡就是你埋葬恋人 Linda 的地方，旁边有一把铁锹，不过现在还没有必要去取它。沿着近旁的小路走下去，一直到红脖子农场。路上除了杀死敌人，还要多采集地上的蘑菇(地形图如图 4)。

红脖子牧场

在报废的汽车旁边可以得到曲柄(Crank)。往前走，杀死突然冲出来的红脖子僵尸。到屋子跟前，却进不去门。屋子的右侧有一台发电机，但是现在还无法发动。继续往右边走，调查角落的物品，可以得到水壶(Jug)。转身前进，收集路上的大、小机油，进入前面的森林迷宫。迷宫并不是十分复杂。进去以后在第一个岔路口左转，第二个路口再左转，最后在尽头找到一部割草机，从上面得到一截电线(Cord)。如果你的补给不多，见到骷髅兵还是走为上策，不必硬拼。返回农场里，用电线开动发电机，小心干掉从小屋里冲出来的僵尸，注意不要叫它们在侧面攻击你。在门口拾到电影胶片，进屋子里去。

到角落的桌子那里，爬上去，面向右边，用铁撬打开天窗，上楼。闪光的床上躺着一个古怪的老妇人。过去和她讲话，她会给你一把猪舍钥匙(Pigsty Key)。原路下楼，从桌子左边的门进去，在地上拾到一页文件。阅读一下，原来拣到的红色蘑菇可以转换成电锯的机油。(物品栏的第一项道具就是转换器，把它和红色蘑菇组合就可以了。)杀掉因此而招来的一群僵尸，前进，进入一个充满血浆的房间(如图5)。从另一扇门出去，杀掉几只变异的猪，在地上得到水泵组件(Pump)。回到血浆的房间，把它装在角落的水泵上，用曲柄启动水泵，抽干房间里的血，旁边地上露出一个下水道口，从那里下去。杀掉下面的猪怪，得到护身符(Amulet)。回去找那个老妇人。半路上最好存一下盘，因为马上又有战斗了。

老妖怪并没有因为你拿来了护身符而放过你，反而变成了一个大蜘蛛精，要把你杀人灭口。这是游戏里的第一个 BOSS，并不是很难对付，不过由于她的个子太高，子弹对她是没有什么威胁的，看准了时机到跟前去，用斧子劈她。消灭她以后会得到除草剂(Herbicide)和 necronomicon page。下楼得到电影胶片，可以存盘了。

森林迷宫

现在整理一下物品栏，如果你的补给不多，可以到外面多杀一些妖怪以取得药瓶，并且尽量收集白色和红色的蘑菇，以便转换成可用的补给。然后回到红脖子牧场，再次进入森林迷宫。这次在第一个路口往右转，接下来的


图1


图2

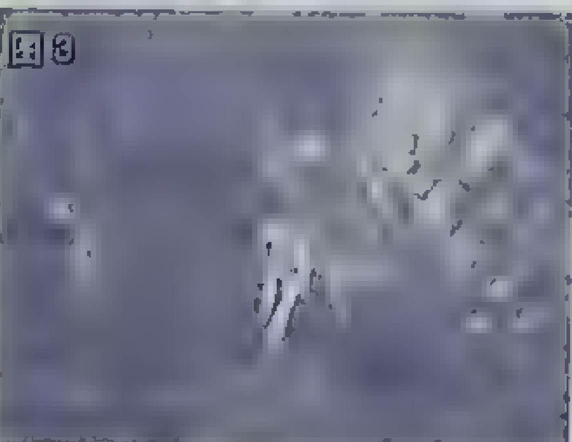

图3


图4

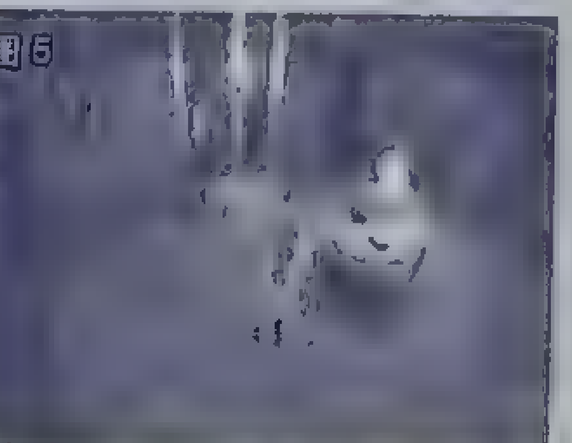

图5


图6

路口分别右转、左转、右转，在最右一个路口直走，最后被一丛荆棘挡住了去路。一路上注意对付那些骷髅兵，它们的功夫都不错，最好攻击几下就离远一点，躲着它们的飞踢和横扫。干掉它们以后，在荆棘上使用除草剂，打开道路，直通教堂跟前。

教堂前门

一进来就看见一个发了疯的树怪，别看它张牙舞爪的吓人，其实也不难对付。拿出斧子，到跟前去朝它的根部猛砍，注意躲避它红色的长舌，一会儿就搞定它了。到教堂大门跟前去，一个神父模样的人和你交谈起来。他似乎是吓坏了，躲在里面不敢出来。他希望你找到所有的necronomicon page以后再考虑放你进去（如图6），而他也给了你一把汽车钥匙，汽车就停在损毁的桥边，那是我们的下一个目标。

断　桥

查看地图，从教堂前新开辟的路回到游戏开始时的小屋前。在旁边地上拾起铁锹(Shovel)，挖开Linda的墓穴，Linda突然站了起来，这时可以杀掉她，不想浪费弹药也可以让她逃走。从小屋往南走，沿路消灭掉敌人，来到一片小空场，汽车就停在这里(如图7)。过去使用汽车钥匙，汽车竟然滑了出去，在桥边撞坏了。过去在撞开的车前盖里取得电池组(Battery)，爬上汽车，取下挂在树上的necronomicon page。沿着旁边的路继续前进，一路小心那些长翅膀的骷髅头，最后来到一个四岔路口。继续往右走是一个射箭场，但是现在锁住了(如图8)。回到路口，向屏幕下方走下去。

宿营地

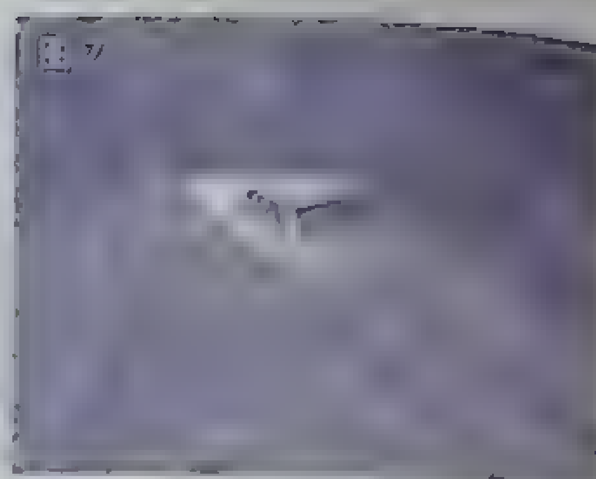
这里出现了一些新的妖怪——变异的童子军士兵。他们行动很快，而且有的人手里还有弓箭，所以不太好对付。如果有充足的弹药储备，还是用枪打比较好。收拾完这些小妖之后，到各个帐篷里搜索一下，在中间的大帐篷里得到铁锹(如图9)。沿着营地旁边的石子路走下去，来到一个封闭的矿坑前，用铁锹铲掉石块，进去。

里头很暗。在地上得到童子军手册，里面讲述了把白色蘑菇转换成药瓶的方法。(是不是说得太晚了啊？)把电池组放到左边墙上的插槽里，恢复供电，存一下盘，沿着矿井里的通道走下去，经过独木桥，就会遇到童子军团长了。对付他，你手中的任何武器都没有作用，但是你也许看到了动画里的情景，他对于天花板上的落石十分害怕。因此不要正面和他冲突，绕着柱子的外围跑，到一个柱子跟前后，用斧头猛击柱子，如果他正好在柱子的旁边，那么掉下的石头就可以伤到他了(即使砸到了自己也不会伤血的)。一直循环这样做，很快就可以消灭他了。得到射箭场钥匙。

调查一块异样的地面，从这里挖掘出去(如图10)，经过营地到射箭场前。

射箭场

用钥匙开门，进去往前走，在尽头发现了necronomicon page以后，又有童子军出现了，赶紧到他们近前去，用小手枪很快就可以


图7

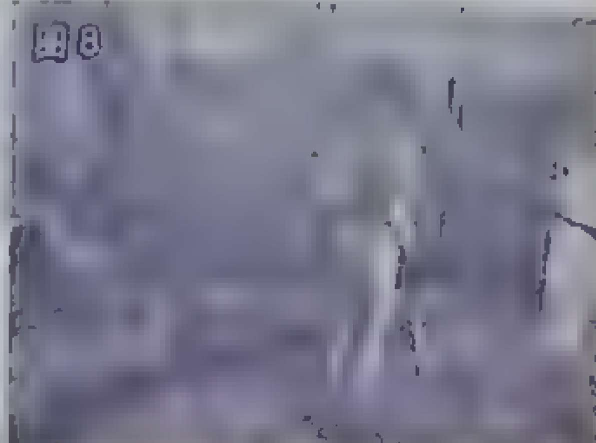
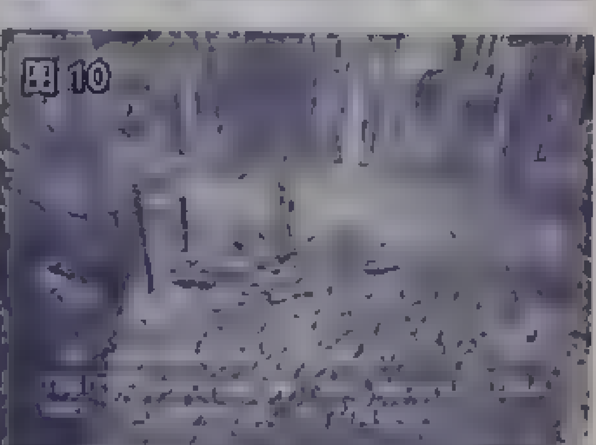
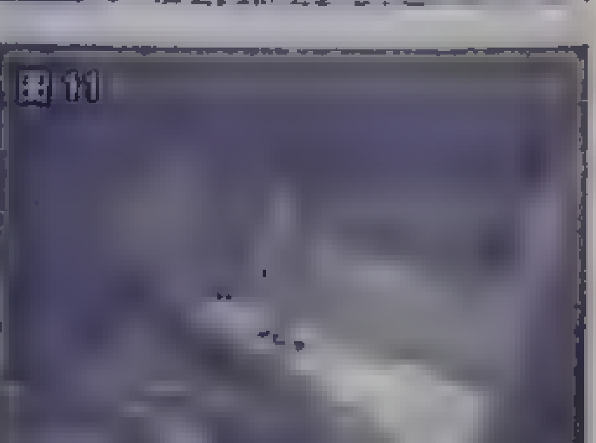
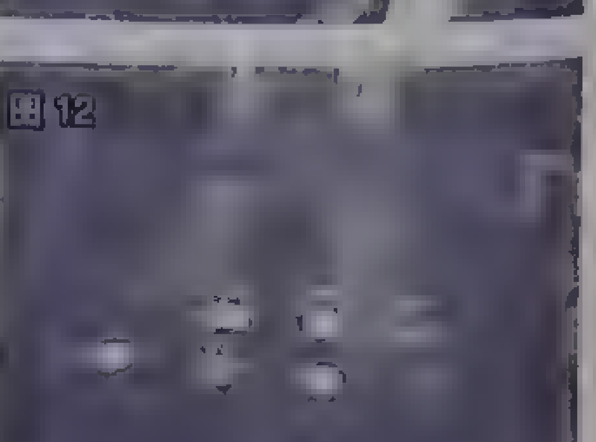

图8


图9


图10


图11


图12

搞定他们。现在你得到了来福枪(Rifle)，来福枪的威力很大，但是子弹却很难找到，所以不到紧急的关头还是不要考虑用它了。现在你已经得到了所有的五个necronomicon page，可以回去找神父交差了。

教　堂

现在神父终于让你进入教堂，但却把你反锁在里面，自己跑了，真是@#!$%……冷静一下，发现自己正在教堂前的一片墓地里。墓园尽头的小教堂锁着，进不去。调查一下院子，在乱坟中间拿到一块墓碑(Headstone)。到墓地四个墓穴里转转，一个里面有电影胶片(如图11)，一个是存盘点，一个里面有一顶棕色帽子(The Brown Hat)，最后一个里面是魔鬼树液(Evil Saping)。取得这些道具后，到小教堂前的空地上去，那里一字排开了三座墓碑，正好少一座，而墓碑前面也正好缺少两个祭祀品。把在墓地里得到的道具统统用在这里，小教堂的打门开了(如图12)。

进去又有一场小的战役(如图13)。这个BOSS并不怎么强大，如果你积累了一定的技巧，那么用斧子也可以解决它，好好留着子弹，后面要打发的坏蛋还多着呢！摆平它以后，进入地下通道，这里将一直通向游戏开始时小屋的地下室。下来就拾到一把扳手，到下一个房间，爆裂的管道喷出蒸气，挡住了去路。回到前面一间去，在一边的管道上使用扳手，止住蒸气。存个盘，整理一下装备，从新开辟的门里进去，里面又是一场大战(如图14)。这个BOSS可不简单，注意和她保持一定的距离，然后用枪攻击（如图15）。干掉她后，就会得到一把匕首(Kandarian Dagger)。

从地下室上去，那里正有一个时空扭曲的故事在等着你……

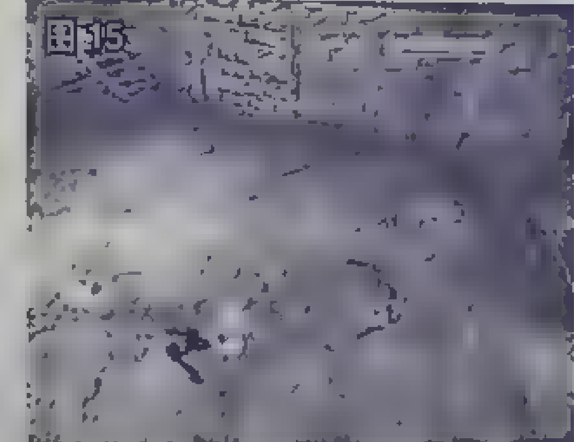
市　场

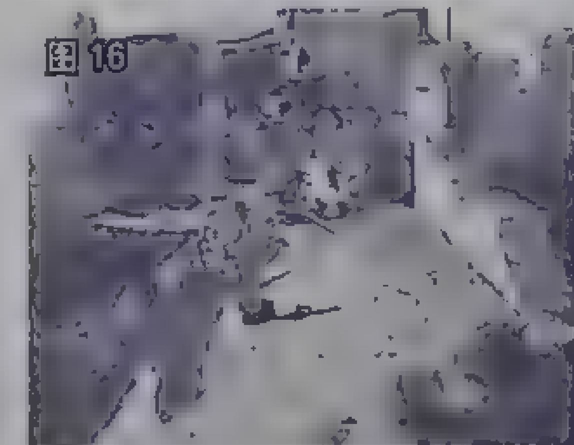
你活生生地掉到了七世纪的大马士革，关在牢房里的Azeez还以为你是神仙下凡呢。不过“神仙”在这个人生地不熟的地方也玩不转呀！在旁边的道具箱存一下盘，顺着山坡上去，马上就有骷髅兵攻击你了（如图16）。这些家伙躲是躲不掉的，但是可以利用地形的障碍进行攻击。打掉他们以后可以得到几件道具，把他们组合起来得到一个转轮装置。往屏幕的左边走，从右边拐下去，来到卷起的吊桥边，在桥头使用刚才的装置，重新铺好桥板。过去和牢房里的Azeez见面，他将是你在后半部游戏里的救星，但是现在身陷囹圄，当务之急是把他救出来。

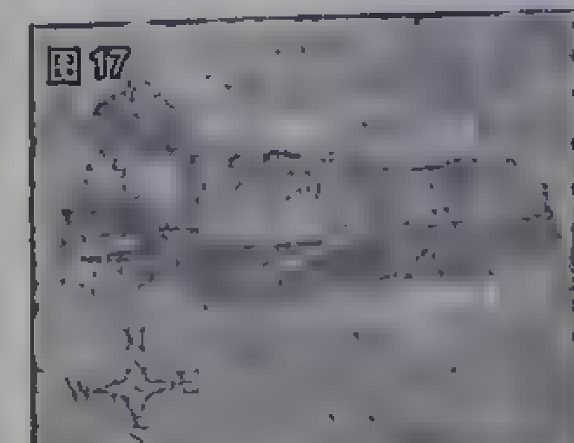
从桥上返回，现在市场里的一个小门已经开

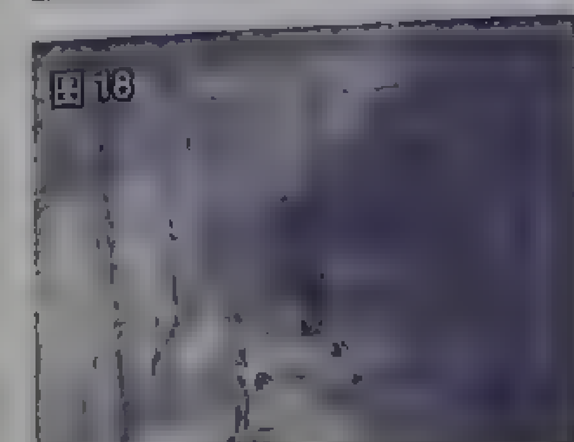

图13


图14


图15


图16


图17


图18

了。进去来到贸易区(地形图如图17)，正中的地上有枪支强化组件，在商人那里得到导火线(Fuse)，走到房间的尽头，在那里扳动开关，外面神殿的大门开了。把最常用的枪以强化组件升级，让它发挥更大的威力。其他的枪支可以等一等，后面还会有同样的组件。进入新打开的大门，一场遭遇战之后，在水池边得到白色火药(White Powder)。现在返回商人那里，打掉突然出现的敌人后，得到一个空汽油桶(Gas Can)。把汽油桶、火药、导火线混合，制成了炸弹(Bomb)。到牢房那里去，炸开牢门，救Azeez出来。Azeez会到神殿里，打开里层的门。

神　殿

神殿的结构一目了然，中间是模拟天体运行的模型(如图18)，但是还缺少道具，神殿的两边各有两个门，都是一个可以打开，一个锁住了。但是我们还不忙进去，如果的你补给已经所剩无几，不妨在这里耐心杀杀那些不时出现的小妖精。它们几乎完全伤害不到你，只凭一把板斧就可以砍倒一大片，而他们死后一般都会留下一些补给(如图19)。不要杀得不耐烦，因为后面还有很多的硬仗。有时候走廊里的蘑菇采完后，进人一扇门里而再出来，又会有蘑菇出现了。

储存了足够的给养，随便找一个可以进的门进入，打掉一面的小BOSS，得到一把钥匙。同样在另一扇门里得到第二把钥匙。用这两把钥匙打开先前锁住的门，打掉里面的敌人，得到两个星球的模型(如图20)。到神殿中间的模型前，使用他们打开了里面的门，又有一个BOSS守在那里。打它也不是很困难，你甚至可以靠得近一点，直接用斧头攻击。干掉它以后，神殿外间的喷泉水位下降，露出了地道的入口。

下地道，扫清敌人后，破坏门洞边的开关进入控制室，到仪器旁边，右边的控制杆已经遗失了，拉动左边的控制杆，使水位继续下降。出门来，再下台阶，杀掉一些小妖，在这里启动开关，外面的吊桥落下来，打开了通往兵工厂的路。

兵工厂

一进门，一个拖着大锤的怪物就冲了过来，好象《古墓丽影》里那个牛头怪呀，惹不起就先闪了，气喘吁吁进了门，把自己反锁在兵工厂里。这个大厅里有两扇门。左边的直接可以进去，右边的还不行。在地上拾到吊钩（Hook），调查右边的墙壁，在这里使用它，打开了右边锁住的门(如图21)。从这个门进去，里面还有两道门，先进人近旁的门，里面是一个锻造工场，收集一下道具，然后沿着楼梯上城墙。杀掉骷

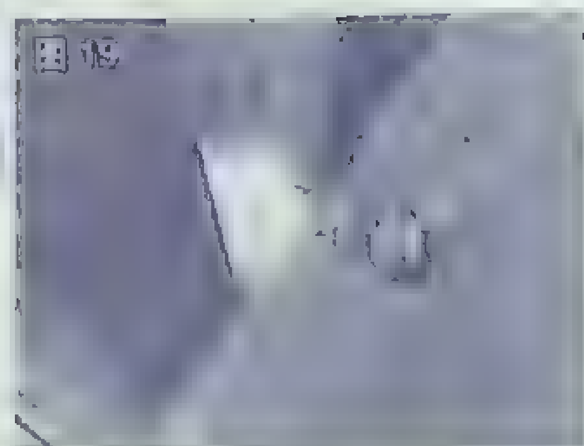


图19



图20



图21

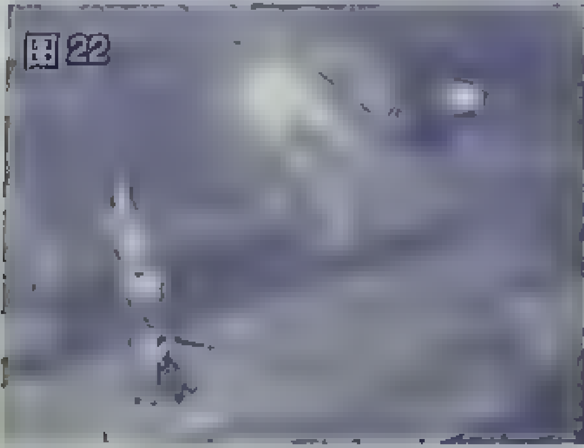


图22

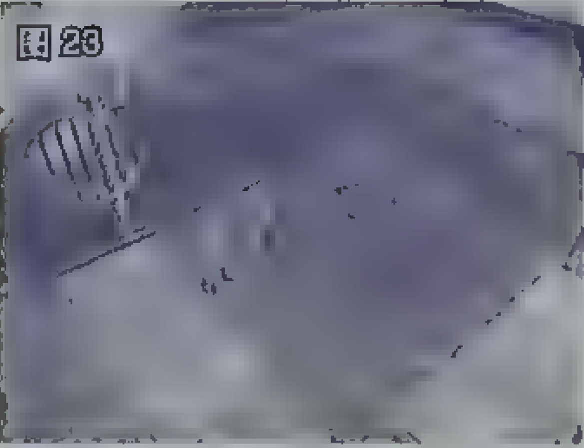


图23

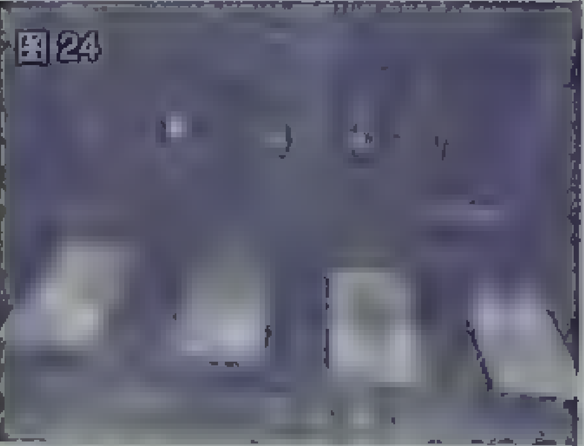


图24

髅兵，得到一把[illegible]的钥匙。[illegible]要一把钥匙启动。[illegible]（如图22）

下楼，穿过工场[illegible]，进左边的门，杀掉房间里的骷髅兵（在[illegible]色的大[illegible]里可以得到霰弹了弹），最后来到一个上锁的门前，用刚才的钥匙开门，在这里有一份文档，记载着对付大锤怪的方法。再进入下一个房间，里面[illegible]骷髅兵的头儿！干掉他得到钥匙模具（Key Mold）。回到锻造工场，在工作台（进门直走）上做出一把控制面板钥匙（Control Panel Key），拿着它上楼，在机构上使用钥匙。两边的大熔炉开始移动，一个移动到了预定的位置，但是另一个却给卡住了。过去调查一下，原来是一根破损的铁轨惹的祸，把它捡！

按照动画的提示，一个早先上锁的门开了，到那里去，杀掉敌人，进门，最后还会遇到一个小BOSS，杀掉它得到一把锤子（Hammer）。再回到锻造作坊，到熔炉跟前使用锤子把铁轨打直（在道具栏将二者组合）。上楼去，在卡住的熔炉跟前使用铁轨，熔炉终于滑到了它应该的位置上，而你却不小心掉到了天井里，大锤怪正在这里等着你呢！

这个怪物对于斧头和子弹是完全免疫的，只可智取，不能强攻。尽量离它远一些，然后分别走回到两个大熔炉底下，拉一下铁链，给熔炉里面充满铁水和清水（如图23）。再把老怪分别引到熔炉下，拉下铁链，给它身上浇满熔浆和清水。怪物抵御不了温度的极端变化，终于趴下了。旁边的一扇门可以进去了，在这里存一下盘，并得到控制杆（Level），在这里还可以升级你的电锯。

地下水道

回到神殿，下楼梯进入控制室，在右边的装置上使用刚才得到的控制杆，使水位再次下降。出来到通道的尽头爬梯子下去，又会遇到一个老怪。有斧头和圆锯就可以搞定它的。然后进门

巢　穴

你已经在一个诡异的大殿里了，周围有很多门。不用你操心，Azeez已经打开了其中的一个时空门，进去来到一个动物实验室。里面充斥着小妖精，耐心干掉他们，取得他们留下的补给。然后往里间走，路上拾起电影胶片，在最里面堆满笼子的房间的地上得到你的“手”（Hand）。原路返回，时空门已经打开，出去找 Azeez 谈话。

你将被再次送进时空门。里面是一个图书馆，一进去就会遇到两个幽灵牧师，收拾掉他们，在地上拾到[illegible]人把（Tough）爬上梯子，调查一下中间的讲台，你会看到对面的书架上有四本凸出的图书，而每本书的跟前都有一张空白桌子。在讲台右边的火把上点燃刚才拾到的火把，然后把它插在讲台左边的空缺处。再次调查讲台，你会发现前面的桌子上闪耀着不同图案的荧光，记住每张桌子上荧光的点数。（如图24，这个镜头一闪就会过去，如果没有记住可以重新调查一下这里。）到那四本书跟前，按照刚才荧光指示的顺序按下书本，打开了图书馆的秘室。在里面得到魔法书（Spellbook），存一下盘，马上就要进行最后的战斗了！

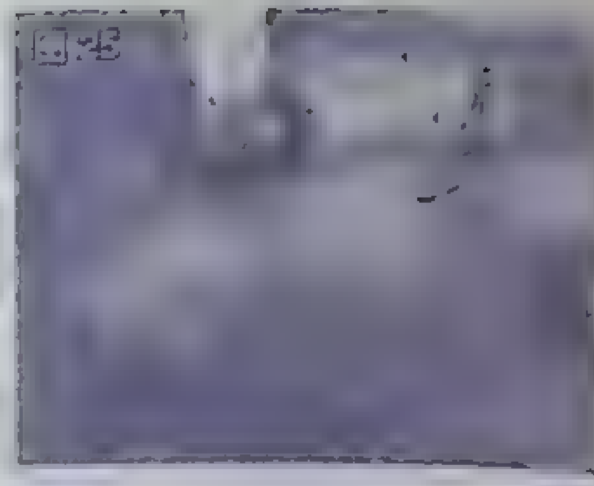


图25

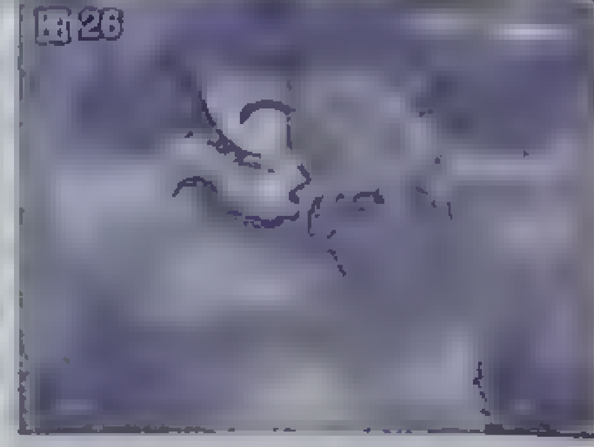


图26

决　战

回到大厅里，动画过去以后，真正的战役来临了。

BOSS 的第一个形态并不强大，但是它偶尔会发出能量球，如果离得太近反而要吃亏。所以尽可能的和它保持一定的距离，有子弹尽量往它身上招呼，因为后面你不会再用到子弹了（如图25）。

打死它之后，它才会变成整个游戏的终极BOSS。这时候，所有的枪支和电锯对它都没有作用了。看看房间四角的柱子，还记得当初打蛮子军团长的办法吗？对了，把斧头取出来，依次砍击四角的柱子，路上注意躲避老怪嘴里喷出的火焰，而路上出现的蘑菇你尽可以去拣，老怪有时甚至不会在这个时候攻击你。砍过四个柱子一遍之后，老怪将从原先的红褐色变成亮绿色（如图26）。赶快上前去，贴着它的身体猛砍上三、四刀（不要砍头），再迅速的躲回柱子后面去——因为它很快就要变回原状了。

重复上面的过程三、四次，老怪就玩完了。你和你的女友也被重新传送回了现代。但是没有什么可轻松的，你会发现自己的处境或许更加危险了……■

巨人：海之收获者全攻略

文/文田子　编辑/东东

书接上期《巨人：迈克瑞恩战全攻略》，下面要说的是机甲战士 Baz 的女朋友 Delphi 公主的故事。Delphi 是大陆的原住民，她并不赞成自己的母亲 Sappho 女王的残暴治国方式，她准备发动一场政变来推翻暴政，不过在此之前，她必须得学会身为一个优秀镰刀怪所必须掌握的一切本领。她的老师：Smartie 武士 Yan 将会教授她所需要学习的一切。这一章节由五个小故事组成。

第一个故事：Smartie 武士 Yan

Yan 拥有一双异于常人的眼眸，不要小看他，Delphi 所有的本领都是由他传授的。在这一关中，Delphi 将学习法术、御敌术以及“turbo”的使用方法。

♦Yan——Smartie 武士

任务：穿过里面透出红色灯光的大门，救出 Smartie 工人，带他去见 Yan。

提示：如果你身负重伤，只要潜入水中，伤口就会自动愈合。

在这一关开始的时候，Delphi 正在 Smartie 武士 Yan 的手下受训，她接到了几项新任务，其中包括：

1、掌握近战武器（剑）和远程武器（弓和箭）的使用方法；

2、学会在深浅不一的小河中游泳；

3、找到一个 Smartie 工人，将他带在身边（当你开始建造自己的基地时，会需要大批工人）

游戏开始之后，先四周扫视一番，搜查一下起点位置附近的地区，找到一扇里面透出红色灯光的大门。走进大门，打开屏幕上方的地图，找到 Smartie 工人的位置。

朝工人所在地走去。作好战斗准备，你将会遇到一些镰刀怪及撕裂者——记住，Delphi 是一个反叛者，那些卫兵虽然是她的同类，但是却是她的敌人！根据地图上指示，沿着小路往前走，用剑杀死沿途遇到的撕裂者，剑的杀伤力比弓箭大得多，而且攻击速度也很快。不过，剑是一种格斗式武器，如果你距离敌人太近，就会遭到反击。而弓箭是射程类武器，可以用来攻击远距离外的敌人，也可以更容易地避开敌人的攻击。

设法穿过山谷中的小路，淌过小河，水虎鱼并不会攻击 Delphi，而且在水中她的伤口将会自动愈合。找到 Smartie 工人后，朝他跑去，Delphi 将会自动地将他放在一个飘浮的泡泡上。这个泡泡一直跟在 Delphi 的身后飘浮着。此时，Yan 将会给你发一条信息：“赶快带着我的工人回来”。



沿原路折回到 Yan 那儿，本关任务结束。作为奖励，你将会得到第一条法术——“泡泡术”，它可以用来俘虏远处的 Smarties。

♦被困在泡泡里面的 Smartie

任务：穿过里面透出红色灯光的第二扇大门，救出另一个 Smartie 工人，并且将他送到 Yan 那儿。

提示：使用泡泡术，捉住远距离外的 Smarties。

走进第二扇里面透出灯光的大门中。在这儿你将会首次遭遇潜伏在狙击高塔中的镰刀怪卫兵。使用“地狱之火”弓箭（发射火箭的弓箭），杀死卫兵。“地狱之火”弓箭的弹药数目极其有限，你应该使用放大功能，以提高命中率。

朝第二个 Smartie 工人走去，用剑杀死所有的撕裂者怪。你将会注意到远处有一座敌人兵营，用普通的弓箭（或“地狱之火”弓箭）摧毁敌人的兵营，以便专心对付敌人的镰刀怪卫兵。

沿着小路朝工人走去。发现工人后切换至“泡泡术”，朝他施法。气泡将会困住那个工人，飘回到 Delphi 的身边。你将会收到 Yan 的信息：“快点，把他带回来”。回到 Yan 那儿，这位 Smartie 武士赐予你“turbo 的力量”。

♦Turbo 的力量

任务：穿过最后一扇里面透出红色灯光的门口，找到 Yan。杀死沿路遇到的所有 raiks。

提示：使用你刚刚获得的 turbo 力量，四处搜查一番，蹑手蹑脚地溜到镰刀怪的身后，不要惊动它们！小心提防着穷凶极恶的 raiks——虽然你已经获得了魔法力量，但是敌人也一样得到了新的力量！

穿过里面透出红色灯光的大门。走进第一片地区中，杀死所有的撕裂者，走进商店中，带走所有你用得上的物品，并且补充弹药及健康值。利用机会先练习使用一下刚获得的 turbo 技能。用十字准线瞄准目标敌人，当十字准线变成绿色时，就可以扳动扳机。另外，你也可以利用 turbo 来实现“移位”——无论是垂直方向上的还是水平方向上的——让速度更快。

在你返回 Yan 那儿的途中，先仔细的勘查一下地形，特别注意那些上面标示着“邪恶的镰刀怪”的怪物——我们称其为“raiks”。这种



怪物的行动速度更快，而且擅长施用法术，你最好不要与其正面交手。取出你刚刚找到的狙击弓，从远距离外狙击raiks。可能需要连射几支箭才能杀死一个敌人。

使用"地狱之火"弓箭摧毁镰刀怪的兵营，使用狙击弓（或者剩余的"地狱之火"箭），消灭残余的镰刀怪。Yan正在一座高山顶上等候你。利用turbo的能力，让Delphi更快地登上小山。与Yan打招呼，作为奖赏，Yan将会送给Delphi"火墙术"。

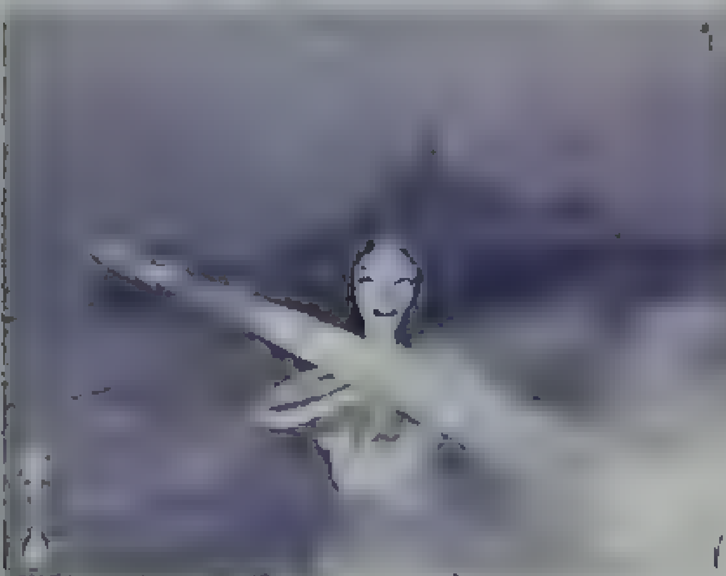
◆**Yan的咒语**

任务：杀死所有围攻Yan屋子的镰刀怪

提示：Yan刚刚送给你的火墙术可用来对付成群结队的敌人。

Yan似乎对Delphi另有安排，你需要立即返回Yan的家中，杀死沿路遇到的所有镰刀怪。打开屏幕上方的地图，找到Yan的屋子的所在处。在启程之前，先使用放大功能，找到在起点位置周围徘徊的邪恶镰刀怪。使用狙击弓，从远距离消灭敌人。如果可能的话，尽量避免与敌人近距离搏斗。启动Delphi的turbo技能，她的速度将会大大提高，在Yan屋子的附近有一座商店，可以补充弹药以及健康值。

不要靠近Yan的屋子。因为附近埋伏了一大批镰刀怪，你最好从远处消灭它们。稍稍向前走一点，Delphi的法术瞄准系统将会自动地锁定镰刀怪。将光标移动到敌人的前面，然后施用火墙术。施用之后，一片迅猛的火流将会



在镰刀怪所在的岗区中之亦，反复使用几次，大多数卫兵都会冲身入内，你占在右侧上移动，对付敌人的枪弹，使用"地狱之火"箭，消灭残余的敌人。如果你需要更多的弹药或法术，只需回到Smartie的商店中即可。

第二个故事：失踪的Reaperski

建造一个基地，摧毁镰刀怪的兵营，它就象是一台繁殖机器，制造出许许多多的镰刀怪及撕裂者来妨碍Delphi的行动，摧毁敌人的兵营后，着手寻找Reaperski。设法渡过河面上年久着厚厚冰墙的冰河

◆**进攻陆军兵营**

任务：找到更多的Smarties工人，收集更多的vimp肉。建造一座基地，用"龙卷风"法术摧毁敌人兵营

提示："龙卷风"法术是摧毁敌人的兵营唯一解决方案。当你的基地建好之后，Smarties将会为你制造一条"龙卷风"法术。保护好Yan的安全。如果他落敌手，并且被带回到敌人基地的话，你就输定了！

这是你所遇到的第一个建造镰刀怪基地的关卡。这关的情节以及需要使用的策略与上期《巨人：近可瑞恩种族全攻略》中机甲战士建造基地的关卡非常相似。在开始建造基地之前，Delphi必须搜查一下起点位置附近的地区，找到更多的Smartie工人。另外，你还得收集一些vimp肉（只需杀死它们），这是工人们平日的食物，只有填饱他们的肚子，他们才会为你干活；如果无法找到更多的vimps的话，你可以割下镰刀怪和撕裂者身上的肉，暂且充充数。

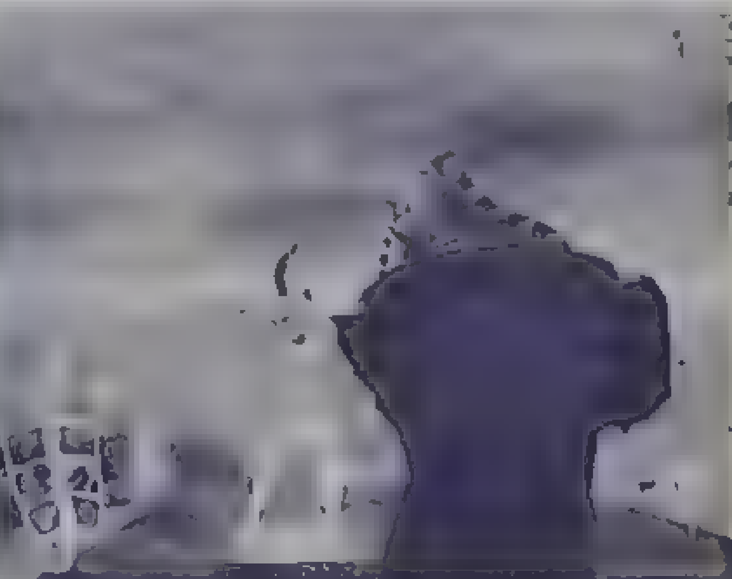
收集了一大堆vimp肉后，接下来的任务就是寻找Smartie工人。从起点位置动身，笔直往前走，搜查基地左边的小村庄。那有几个Smartie工人。施用"泡泡术"，捉住一个Smartie（如果你愿意亲自动手的话，可以跑过去）。为了缩短在基地与小村庄之间穿梭所需要的时间，你可以借助turbo的力量。捉到一个工人之后，返回基地中，朝降落场走去，开始建造房子。

官邸造好之后，你就可以扔下一些vimp肉给工人吃。现在需要找到另一个工人，来为你建造工场。回到Smartie的小村庄，再捉走一个村民。小心提防着在小村庄的右边地区（山区附近）中来回巡逻的vimps。回到基地中，放下工人，将你带回来的vimps肉存放在官邸中，朝基地的建造工台走去，开始建造工场。

离开基地寻找更多的工人。如果小村庄里已经没有工人了，你可以往前走一点儿，朝镰刀怪的兵营走去，你将会找到更多的Smartie工人。在很短的时间内工人就会为你造好四所建筑物。继续收集更多的vimp肉。vimp会不断繁殖，因此，不要赶尽杀绝，留下一两只vimp来繁殖后代。

工场建好后，紧接着开始建造一座法术店、肾脏产生器，然后再建造一座散射场。下一步，你该建造一个2级法术店、指挥中心以及2座散射场了。只有这些基础设施都建好之后，你才能获得建造军营的机会。军营建好后，法术店就可以开始生产"龙卷风"法术

在大兴土木的同时，敌人将会派出大批的镰刀怪及撕裂者军队来攻打你。侦察一下你的基地周围，看看有没有敌人来犯。使用狙击弓消灭远距离外的敌人。或者你也可以考虑使用你刚从法术店中找到的攻击性法术来对付敌



人。先将所有的敌人消灭后，再离开你的基地，寻找更多的Smartie工人及vimp肉。

为确保基地安全，你应该花一些时间来建造"地狱之火"塔楼及SAM塔楼（用来对付使用喷气式背包的镰刀兵）。走进自己的军营中，选择"地狱之火"塔楼或SAM塔楼的选项，然后将光标移到一个工人的身上，点一下，这个工人将会在你指定的地区建造你所选择的塔楼

在启程攻打敌人的兵营之前，先到你的2级法术店中取"龙卷风"法术，并且带走军营中的微型商店。将微型商店移到敌人的兵营附近的地区中，在战斗的过程中，你就可以通过这儿补充健康值和弹药，如果进攻失败，你可以再折回到这儿取"龙卷风"法术。

为了摧毁敌人的兵营，首先你需要走进兵营中央的某一扇小门中。进去后施用"龙卷风"法术。注意：不要轻视敌人派出来进攻你的基地的军队。如果你的基地被敌人摧毁了，重建工程将非常浩大。更重要的是，如果Yan被捉到敌人的据点中的话，就要GAME OVER了。所以，在你使用"龙卷风"法术进攻敌人的兵营时，必须先巩固自己基地的防御工事。

◆**镰刀怪的滑水艇**

任务：找到敌人的滑水艇，并且偷走它！

这是一个典型的"搜索+摧毁"式的游戏关卡——寻找敌人的基地（即滑水艇的所在处），并且摧毁它。沿着通向敌人基地的山间小路往前走。这是一场比较艰巨的战斗，你得使用狙击弓箭摧毁敌人的塔楼和兵营。小心提防着在空中盘旋的敌人，仅仅使用弓箭是很难打败他们的。你可以考虑使用法术，或者等候敌人降落之后，再攻击它们。在战斗的过程中，不要忘了时不时地返回附近的商店中，补充弹药和健康值。在前往码头去取滑水艇之前，先尽可能多消灭一些镰刀怪卫兵，再拿到滑水艇。



◆**胜利大逃亡**

任务：撞破冰墙，利用你刚刚偷到的滑水艇，逃离敌人的基地。

提示：使用火箭筒弓箭，在冰墙上撞开一个大洞，或者使用turbo提高你的滑水艇的速度，撞穿冰墙。

这是第一个使用滑水艇的关卡。在这一关游戏中，并不要求你的滑水速度有多快，因此，你可以趁机熟悉熟悉滑水艇的使用方法。这儿提到的滑水艇是一种类似水艇的装置。当你需要转弯的时候，必须稍微地减慢速度，如果你仍然想保持全速前进，那么你最好事先就慢慢改变方向，以保持你的滑水速度（在你真正参加比赛的时候，这条规则更适用）。

在这一关中，你得熟悉火箭筒捡拾器（分"地狱之火"和"自导引"两种方式）和turbo捡拾器的使用。最好要能做到一眼就发现远处的turbo捡拾器，这种能量补充装置对你的滑水艇的提速大有帮助。一边拾取火箭筒，一边射击前方敌人乘坐的滑水艇，对你来说可能太难了；如果让你一边滑水，一边拾取地上的turbo，对你来说可能会容易些，有了turbo，你将会一直保持领先的地位。在这一关游戏中，你不仅得寻找火箭筒和turbo，而且还要砸开蓝色的冰墙。如果你手上有火箭筒，只需按下开火按钮，呼啸而出的火箭将会把冰墙砸开一个大洞。如果你选择使用turbo，只需按动能量按钮，turbo将会飞向冰墙，撞出一个大洞。

第三个故事：滑水艇比赛

在前面一关游戏中，你已经小小地试用了一下滑水艇，这对接下来的比赛大有助益——现在你需要参加3场滑水比赛，取胜的关键是"速度"和"协调性"。

◆**热身赛**

任务：消灭这片地区中潜伏的所有镰刀兵！

在滑水比赛正式开始之前，你必须消灭所有出现在你的视野中的镰刀兵及塔楼。然后跃入水中，朝商店游去，补充健康值和弹药。使用狙击弓箭消灭残余的敌人。定期返回商店，补充狙击弓箭的弹药并治疗。

继续往前走，渡过小河，寻找其它敌人。你可以利用屏幕上方的地图上来指导自己的前进方向。如果狙击弓的弹药用完了，你可以启动放大功能，改用"地狱之火"弓箭。消灭所有的镰刀怪。

◆**滑水比赛**

任务：赢得滑水比赛，登上一个新台阶！

提示：在滑水比赛的过程中，你必须要穿过一些门。如果你错过了三扇门，就会输掉这场比赛！使用能量补充器，打败你的竞争者们。

热身赛结束之后，Delphi报名参加了三场滑水比赛。这三场比赛的路线不同，只有赢得一场比赛，才有资格参加下一场比赛。下面我们列出了一些在竞赛中取胜的小诀窍。

多多使用turbo！如果你在比赛的途中能够找到"地狱火箭"和"自导引火箭"的话，那自然更好，但落后时你首先做的应该是使用turbo赶上其它选手，而不是减缓速度拾取火箭筒。

拾起一些唾手可得的turbo，并且记住它们的位置。当你下一次经过这个地方时，你会发现在同样的位置又放着一个turbo。

当前面出现一个拐弯处时，需要提前慢慢改变方向。如果一直保持全速前进的话，滑水艇将会产生滑行的惯性——如果你突然减慢速度，它拐弯的幅度将会很大，何况如果你一心求胜，自然也不希望减慢速度！因此，预测转弯的位置，在滑近拐弯处的同时，慢慢的调整滑水艇的速度，尽可能贴近墙壁转过拐弯处。



张大眼睛，看看周围有没有捷径可走。跑道上有一段是高出水平面的，经由这些地方，可以避开一些拐弯处。上斜坡可能会让你的速度受影响，不要紧，你可以使用turbo来保持速度。不要忘了，如果你错过途中的三扇大门，你将会输掉这场比赛！如果一开始你错过了某扇门，以后你每次经过这门的时候都需要撞开它。

但是，你可以考虑避开其中一扇特别难开的大门（或是某一扇需要通过多个拐弯处或减速处才能到达的门）。这或许是个好方法，让你能够在比赛中一直保持领先地位。另外，如果已经在终点直道上冲刺了，那么你只管一心朝终点线冲去，不用理会是不是错过某扇门了——此时即使错过这些门，你仍然是胜利者！

尽量避免与其它的赛手发生冲突，因为这些会影响你的速度，你甚至可能会被撞离跑道，因此错过一扇重要的门。

将turbo留到在笔直跑道上滑行的时候使用。如果在转弯的时候使用turbo，只会让转弯变得更困难，而且在转弯的时候，你需要稍微地减慢速度，此时turbo根本发挥不出作用。经常在口袋中准备一个turbo，当你想超越跑在你前面的滑手时，就可以使用。

第四个故事：镰刀怪的舰队



在这一关游戏中，Delphi与Sappho的[illegible]舰队，从另一个大型兵营发起了进攻。先为自己建造一座基地，建起坚固的防御工事，然后再使用"龙卷风"法术摧毁敌人的兵营，使用弓箭类武器消灭Sappho的舰队

◆Sappho的舰队

任务：寻找更多的Smarties，收集更多的vimp肉，建造一座基地。歼灭Sappho的舰队，使用"龙卷风"法术摧毁附近的航空军营

提示：只有用"龙卷风"法术才能摧毁敌人的兵营。在你的建造完毕之后，Smarties将会为你制造一只"龙卷风"法术。保护好Yan，他被敌人捉住带回到基地，你就输定了！

第二个建设基地的关卡。不过，这一次你不仅需要建好基地，而且还要同时完成其它几个任务：摧毁敌人兵营以及歼灭Sappho的舰队。利用地图找到几个Smartie工人的位置(都在你的基地外面)。将放大功能与弓箭配合在一起使用，杀死潜伏在塔楼中的卫兵。将工人带回到你的基地中，将沿路猎取的vimp肉存放在官邸中

再次离开基地，出外寻找更多的工人以及vimp肉。要想尽快的建好你的基地，并且让它运转起来，你至少应该找到四个工人。首先建造一座工场，接下来依次是法术商店、盾牌生成器、指挥中心、散射场、2级法术商店以及2级散射场。建好基地中的所有基础设施——包括最后修建的军营——之后，在2级法术商店中你将会找到"龙卷风"法术

在自己的基地的外围地带建造一圈防御性的塔楼

就象其它的基地建设关卡一样，镰刀怪和撕裂者将会定期来攻击你的基地。在你出外寻找Smartie工人或vimp肉之前，巡视一下你的基地的外缘地区。使用狙击弓箭或"地狱之火"弓箭消灭所有来犯的敌人，然后再离开你的基地

军营建好之后，你的2级法术商店也将会提供[illegible]



[illegible]"龙卷风"法术以及[illegible]。Sappho的[illegible]方行进

将[illegible]女者在舰队的背面，使用弓箭武器射毁敌人的指定的军营(在地图上有显示)。摧毁这支舰队之后，你再指挥工人去攻击敌人的兵营，穿过中央的大门，走进兵营中，然后开始施用"龙卷风"法术，迅速地摧毁[illegible]兵营中。如果法术没有奏效，你可以拿起另一个"龙卷风"法术，重新上面的步骤

第五个故事：Sappho女王

这是最后一个故事。首先你需要建造一座



基地，然后再参加一场滑水艇大赛，最后与Sappho女王大战一场

◆盛况空前的滑水艇大赛

任务：你其实可以直接进攻敌人的秘密宫殿了，但是，为什么不参加最后一场比赛呢？这将重重地挫败敌人的锐气！

提示：利用沿路拾到的能量补充物品，来打败你的竞争者们。小心提防着沿路朝你射击的镰刀怪！当你面对着装备机枪的敌人时，除了战斗，还可以使用什么办法来摆脱困境呢？

这是最后一场比赛——只有赢得第一，你才能找到Sappho的秘密宫殿。前面几场比赛的规则在这一场比赛中仍然适用。你必须穿过每一扇门；如果你途中错过三扇或三扇以上的门，将会自动输掉这场比赛。如果你想知道更多的取胜小技巧，不妨翻阅前面有关滑水艇比赛的介绍。

◆Sappho的宫殿

任务：寻找更多的Smarties工人以及vimp肉，建造一个基地。使用"龙卷风"法术摧毁Sappho的陆军兵营。



提示：敌人的兵营只有用"龙卷风"法术才能摧毁。当你的基地建好之后，Smarties工人将会带给你一个"龙卷风"法术。保护好Yan

"Sappho的宫殿"是最后一个基地建设关卡。前面几关所使用的策略同样适用于这一关卡。在起点位置周围的小村庄中找到第一个Smartie工人，将它带回到你的基地中，然后将你收集到vimp肉存放在官邸中

接下来的步骤与前面"Sappho的舰队"关卡类似。最后摧毁Sappho的陆军兵营即告胜利。

◆猎捕Sappho

任务：寻找Sappho设在火山中的秘密巢穴！

提示：找到Sappho的秘密巢穴，对你来说并不是一件难事。离开起点位置，笔直往火山走去(根据屏幕上方的地图的指引)。跳到火山口上，走进Sappho的秘密巢穴

◆火山中的决战

任务：杀死Sappho！

提示：Sappho女王是一个恶毒的、身手敏捷的老巫婆，她将会使用许多威力惊人的法术来对付Delphi。她是一个非常厉害的镰刀怪，身手敏捷，法术高强，这是一个非常棘手的敌人。下面为你介绍几条有助于你打败Sappho的策略：

如果Sappho正在四处移动，你应该也跟着变换位置。一般在Sappho四处移动的时候，是很难击中她的。不要做无谓的尝试。你应该利用turbo的力量，避免与Sappho正面交手，逃到竞技场的对面

每次跳跃之前，Sappho都会做短暂的停留，这是对付她的最佳时机。狙击弓箭能够造成巨大的伤害，这是对付Sappho的首选武器。配合使用放大功能，可有效地提高命中率。

打败Sappho之后，机甲战士和Yan赶到了现场，Sappho女王在咽下最后一口气之前，放走了巨人公民Kabuto。更可怕的灾难降临了……接下来的故事请看下期《巨人：巨人卡布托族全攻略》。■

（未完待续）

王权：挑战终极难度

文/CL_Squall　编辑/游骑兵

《王权：幻想王国》是由Microprose旗下的著名游戏制作小组CyberLore倾力制作，Hasbro公司代理发行的一款新形态即时策略游戏，可以说是《地下城守护者》和《魔法门之英雄无敌》的完美结合！不可不玩！

游戏中玩家可以玩19个互相独立的战役和自由式战役。战役难度一般，只有最后一个战役"清算日"有点难度，相信玩过《王权》的玩家均已将其打完。但是不知道玩家们有没有玩过自由式游戏中的终极难度？呵呵，很有挑战性的哦！

终极难度要手动设置，将其中的玩家势力定为"新领地"，敌方势力定为"巨龙巢穴"或"魔法师的遗产"，游荡的怪物定为"怪异的部落"，本金为10000元，胜利条件是消灭所有敌人。OK！Let's take a challenge！

游戏开始后，王宫会处在比较靠近地图的一角，所以就要将各个建筑的摆放设计一下。

首先建一个地精窝、一个市场、一个流浪者行会、一个盗贼行会和三至四个警卫塔楼。(不要等一个建筑造好才造另一个，时间就是……)注意，市场、流浪者行会和盗贼行会一定要建在王宫的后面。警卫塔楼要建在王宫外围，而且警卫塔楼要尽量覆盖王宫周围所有出路。

等地精窝造好后(地精会自己建造2个地精窝)，马上招募5到6个地精，加快建造速度。等市场建好后马上升级"医疗药水"，接着从造好的盗贼行会和流浪者行会中各招募两个英雄。等警卫塔楼建好后，将他们全部升到二级后，你的钱也所剩无已了！没关系，在盗贼行会强行征收。开始时征收的钱不多，所以一定要用在刀刃上(例如升级警卫老兵，他们是不需用钱招募的，虽然笨了点)！

到了第二天，会有一些强力怪物(如龙、个头怪、巨石怪……)来攻击王国，别担心，它们一般会先攻击威胁它们生命的警卫塔楼，当然一些塔楼边上修理塔楼的农民和地精的生命就没得保障了，所以为了保证你的警卫塔楼不被摧毁，一定要注意补充地精，切记！切记！因为塔楼可以吸引敌方火力，赢得时间让你的老兵们和英雄"修理"敌人，虽然敌人的身体比较硬防，但是你的老兵用长枪捅再加上箭塔的箭也可以杀死一条龙的！如果你丢失一座警卫塔楼的话，由于这时没有钱去补充塔楼，只好看你的运气怎么样了。所以每一座塔楼都关系到王国的生死存亡哦。这时的战士英雄们一般不会参加，参战了也只是在远处放冷箭，只好祈求那些龙别发现暗算它的英雄了，否则你又得损失几百块钱。放心，四个警卫老兵+四个箭塔+N个地精可以应付这些令人讨厌的怪物了！

在防守的同时，你可不要忘了将市场升到三级，将盗贼行会升到二级，还有在地图上插几个探索旗帜。另外在王国外围造一个交易所，升级后，用来补贴"家用"！等有到2800多块钱时马上升级王宫，接着造安格瑞拉神庙，招募两个医疗术士，她们会帮助你的警卫们对抗侵略者(要注意补充你损失的英雄)。这时，你的流浪者们应该已经探开了大半地图了(别忘了适当给他们点奖励哦！200块一个旗帜够了)

哈哈！得开始反攻了！！造一个道尔罗斯神庙、一个战士行会和一个铁匠铺，然后你可以根据自己的财力招募几个圣武士，接着升级铁匠铺和安格瑞拉神庙。在这期间，可以继续招募圣武士，招满为止！另外你得不时注意战场的情况，要注意保护好你的英雄，适当时用医疗术、祝福术、石头皮肤等法术使他们存活下来，这对以后的战斗大有好处！如果你的英雄不幸牺牲在敌人的魔爪下的话，可以根据具体情况使用光明复活术使其复活，一般只复活七级以上的英雄，当然很广多时就无所谓了！如果你的英雄已经探索到怪物的巢穴(黑暗城堡、邪恶城堡、龙穴……)，往上面插一面500块的攻击旗帜，你的英雄们会很快摧毁它们的！如果英雄们攻击巢穴时遭遇强大的怪物而逃跑的话，往怪物头上也插一面500块攻击旗帜吧！

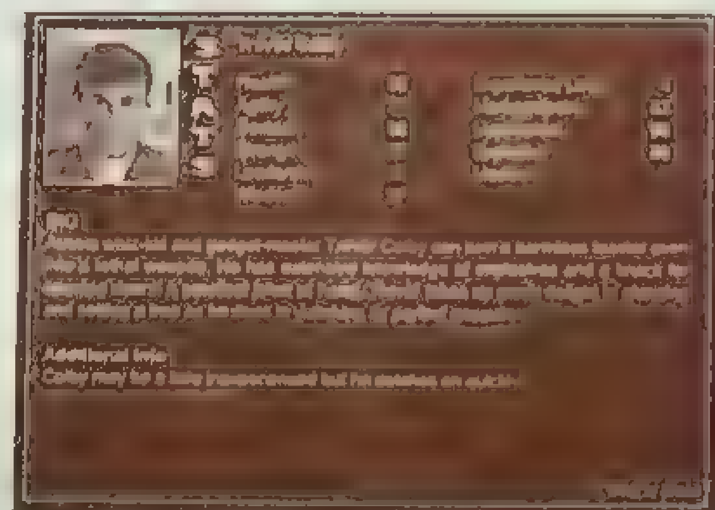
这时你应该一边"引诱"你的英雄去探索战场，一边升级你的王国。雕像是要建的，因为它能够提高英雄的忠诚度。银子多的话你可以再建造一个战士行会，组成圣武士站队去冲击怪物群！或者建造个魔法行会，升级后用高级魔法玩玩怪物也不错。胜利就在眼前，冲吧！■

一级王宫		
市场	一级(1500)	研究交易日(200)可以产生额外的收入，但是市场要关闭一段时间
	二级(+1000)	研究医疗药剂(300)、英雄可以购买用来医疗自己
	三级(+1000)	研究瞬间移动护身符(1000)，短距离传送
地精窝	(100)	招募地精
交易所	(600)	研究医疗药剂，增加王国收入
盗贼行会	一级(600)	招募盗贼，强行征收
	二级(+800)	英雄可以花钱给武器上毒
流浪者行会	(700)	招募流浪者，移动药房(800)
战士行会	(800)	招募战士，召集战士守卫(500)，利用弗尔瓦斯道尔罗斯神庙招募圣战士
旅馆	(400)	英雄可以用来恢复体力和躲避怪物
警卫塔楼	一级(600)	研究箭
	二级(+500)	研究警卫老兵
铁匠	一级(500)	研究二级武器及盔甲，使新建筑的开销减少5%
	二级(+570)	研究三级武器及盔甲
	三级(760)	研究四级武器及盔甲
二级王宫		
克罗尔姆神庙★	(855)	招募野蛮人，利用克罗尔姆之怒(1500)激怒英雄们，在有限的时间内提升英雄的行动和战斗技能(需4个英雄)
克鲁尔佟神庙★	一级(1330)	招募女祭司，提供魔法"消亡术"(300)
	二级(+1710)	提供魔法"操纵骷髅"(800)
	三级(+2090)	提供魔法"黑暗复活术"(2000)
弗尔瓦斯神庙	一级(855)	招募信徒，信徒可以诱惑大鹏，提供魔法"治疗术"(400)
	二级(+1235)	信徒可以诱惑瓦格怪，提供魔法"幻影术"(500)
	三级(+2375)	信徒可以诱惑地狱熊，提供魔法"医疗术"(200)
安格瑞拉神庙★	一级(855)	招募医疗术士，提供魔法"医疗术"(200)
	二级(+1425)	提供魔法"祝福术"(100)
	三级(+2470)	提供魔法"祝福术"(100)
道尔罗斯神庙	一级(1560)	招募僧侣，提供魔法"石头皮肤"(200)
	二级(+2090)	提供魔法"警觉术"(800)
	三级(+3230)	提供魔法"石化术"(1500)
★各神庙不可以共存(战役中除外)		
魔法行会	一级(2375)	招募巫师，英雄可以花钱给武器施魔法使其性能+1，提供魔法"远跳术"(200)和"隐身术"(200)
	二级(+2375)	英雄可以花钱给武器施魔法使其性能+2，提供魔法"闪电箭"(400)和"魔法盾"(500)
	三级(+3325)	英雄可以花钱给武器施魔法使其性能+3，提供魔法"闪电风暴"(1600)和"超级充电"(500)
魔法塔(需魔法行会)	(475)	扩大魔法行会的魔法使用范围
图书馆(需魔法行会)	一级(570)	所有研究费用减少5%，提高巫师和新招募英雄的智力
		火风暴(475)：供三级巫师使用
		魔法抵抗(237)：出售给英雄
		智慧术(237)-提高巫师智力
	二级(+760)	流星风暴(1350)：供七级巫师使用
		能量冲击(450)，出售给英雄
		火焰盾(450)：出售给聪明的英雄
雕像	(570)	增加英雄的忠诚度
三级王宫(+563)		
丙尔利亚神庙★	一级(950)	招募太阳战战士，提供魔法"火焰攻击"(350)(需12个英雄)
	二级(+1900)	提供魔法"日光灼烧"(1200)
鲁恩纳德神庙★	一级(950)	招募专家，提供魔法"飞毛腿"(400)
	二级(+1900)	提供魔法"暴风"(1000)
★各神庙不可以共存(战役中除外)		
皇家花园	(1140)	英雄可以在其中冥想以获得某个利于自身的魔法，增加王国收入，提高英雄忠诚度
竞技场	(2850)	研究比赛，并且英雄可以花钱接受训练以提高能力

铁血联盟Ⅱ未完成的交易

极限攻略要点

文/沉雷　编辑/游骑兵



在开始《铁血联盟Ⅱ未完成的交易》时，首先你必须雇用Trevor，他的开锁技能在游戏的关键地方会有巨大作用。其他的人你就看着办吧，反正只有3万元，当然你能改钱是你的本事。

进入游戏后，从地图上看，自图H7、8、9、10、11到图I9、10、11、12、13到图J11、12、13这些关来说没有啥难点，只是一路打过去罢了。值得注意的是有两个人可以招募。

一个是图H10的西部牛仔Tex，招募方法是：在图H10的商店中，与女店主说话，然后Tex会从厕所中走出，与他交谈后，在女店主那儿买一盘西部牛仔的录像带，交给Tex并招募他，Tex就会加入队伍。他的枪法是88。

另一个是图H13的矿场管理员Biggins，在你进入图H13后，你让队伍中一个领导值最高的人走到矿洞前，这时Biggins会叫住你，他说正在准备炸毁矿洞入口，你必须用友好的态度和他说话，并要求招募他，他会向你要3千元工资，你如果给的话，他就会加入队伍；反之，矿洞入口周围的炸药会把你炸得半死，并且Biggins手中的冲锋枪会对你开火。Biggins的炸弹能力是92。当Biggins加入后，队伍通过矿洞通道，会来到图J13。这里是敌人的地面基地，矿洞通道的出口正是基地的仓库中，可以叫Biggins排除仓库铁箱中的陷阱，得到一些武器弹药。消灭基地中所有的敌人后，用火箭筒炸毁基地右上角的地下通风口风扇，一个通道露出来了，自此《铁血联盟Ⅱ未完成的交易》的精华开始展现。

在进去之前，先整理一下装备，因为以后的战斗将在地下室展开，你可以把迫击炮给扔了。让战士们装备最好的枪，如BARRETT M82A2远程狙击枪，射程150，威力44，并配上狙击镜，激光瞄准器，枪托，总重32.8公斤。这绝对是敌人的噩梦，射击范围覆盖了整个战斗场景的2/3，如果让枪法95以上的人装备，命中率98%；枪法100的人装备，命中率100%，这指的是持枪者视野中并没有看到敌人，但敌人却在射程内，如果持枪者视野中有敌人的话，一枪打爆头，并且鲜血从颈部狂喷而出的概率是90%。这枪在整个游戏中只有两把，一把在图I11的武器店有卖，一把在敌人的司令手中。其次是H&K PSG1中程狙击枪，射程80，威力38，并配上狙击镜，激光瞄准器，枪托，总重23.3公斤，有卖且敌人手中有。能够连射的枪我最爱FN MINIMI轻机枪，射程50，威力28，6连发（游戏中最高），并配上狙击镜，激光瞄准器，榴弹管（九发榴弹），总重24公斤，遇到近距离的敌人一次连发没有不能解决的，无论他的防御力多高，游戏中共两把。其他种类的枪在任务版中增加了一些，大家可以去体验一下。

进入地下后，先是一段下水道，在下水道尽头是一扇铁门需要Trevor的开锁技能将它打开，过了下水道就来到敌人导弹基地的地下室。地下室有一扇门现在还不能打开，我们就先通过右下角的楼梯上楼。来到导弹发射基地，它的位置处于图K15，这里的敌人大都处于右方最后一个房间导弹发射室据守，你需要用毒气弹来减少敌人的阻挠，利用开门关门法有效地消灭敌人，并减小自己的伤亡。

所谓开门关门法就是：让一个人半蹲在门口开门，另一人站在他身后，半蹲的人必须是滑行至门口（无脚步声，且敏捷度高，能够先敌发现，具有先开枪的能力）。半蹲的人开门后，可以开枪射击，或扔毒气弹、榴弹等，但必须留下5个行动点用来关门，而身后的人可以进行补射，下一回合开始后，再次开门，又是你先开枪，这样你不少一滴血就能把整个室内的敌人打光。这一方法在以后的战斗中起着决定性的作用。

谈到这里补充一点，如果在长长的甬道中遇敌，我们可以用狙击掩护法：就是让持有BARRETT M82A2远程狙击枪的人站在甬道一端，持有H&K PSG1中程狙击枪的人站在他前面，让持有FN. MINIMI轻机枪的人下蹲滑行向前搜索，遇敌后让持有H&K PSG1中程狙击枪的人先打，然后蹲下，再让持有BARRETT M82A2远程狙击枪的人开枪，这样持有FN. MINIMI轻机枪的人可以看情况进行补射或向后撤退，如果敌人向你追击那是找死。这个方法在野外也有用。

拉下导弹发射室内墙上的开关后，原来地下室的门就打开了，回到地下室发现门内是向下的楼梯，进入……

这里是对你的考验，你正处于地下弹药库，库中心摆满了汽油、导弹、氢气瓶、瓦斯罐等，最糟糕的是围绕着它们的是一圈狙击墙，枪手在墙后躲着，通过墙上的狙击孔把守两扇进入的门。建议你用开门关门法从左面的门口攻入，消灭门口狙击墙的敌人后，让持有BARRETT M82A2远程狙击枪的人潜入，通过狙击孔一枪把左面第三墙的敌人打爆，然后让其他人进入，透过狙击孔向室对面的三块狙击墙发射毒气弹或催泪弹或烟雾弹，主要目的是阻碍敌人视线。队伍稍离左方的瓦斯罐远些，打爆它，这样左面第一墙的敌人就暴露在枪口下，首先让药箱最高的人带上注射针冲前进，当左面第一墙几步远的地方会遭到室对面的一块狙击墙后枪手的狙击，但由于我们施放了烟雾，大都没有打中，但受点伤是免不了的，冲入墙后就安全了，可以包扎并注射。这时让第二人大步前进，正好在23个行动点用完后躲入墙后，敌人们由于行动点已经用光，只能眼睁睁看着你走过。接下来就好打了，让冲过去的第二个人逐步消灭弹药库左半面的敌人，让队员都进入后，向右半面发动攻击。注意在正下方一左一右有两扇门，都通向下一地下室，它们的开关在正下方的墙上。

进入下一地下室，你如果打过《地下城守护者》的话，就会联想起两者建筑的雷同，都是一个小室连着一个小室，各类生活设施全部齐全，好一个地下基地。全灭敌人后进入正下方的楼梯，到地下第三层。

这里是敌司令的所在，这里有两个难点。第一是地图中心的桌球室，桌球室面积很大，围绕着它的是11个小铁门，门里有些啥货色可想而知，所以必须智取。首先打开桌球室正门消灭两个敌人，然后向室中心扔一个毒气弹，你多扔我也不反对，关好门。下一回合，只听警报声大作，11个小铁门全部打开，脚步声迭迭。又过一会儿，毒气覆盖地区发出呻吟声，我们可以大步撤退了，务必快速躲入通道两端，且发出脚步声。门打开了，只见6、7个敌人跟了过来，这下让他们有来无回。消灭后回到桌球室，发现有几个敌人被毒气给杀了。

经过桌球室再通过一段长通道，打开门又是一个长通道，到了这里我就觉得不对，通道尽头是一扇门，两旁是左右各一计算机房，各有6个窗户对着四人宽的通道。有狙击手是毫无疑问的，哪知还有更离谱的，我刚消灭通道中的一个敌人，就听一声警报，一个队员告诉我，他身下有异物，原来是地雷，只能在枪口下匍匐前进排雷，共16枚。接着毒气加机关枪扫除两旁敌人，拉下左边室内开关，通道的门开了。队伍来到了指挥室，干掉残余敌人后，我友好地向司令打招呼，哪知他竟向我骂粗口，是美国的国骂。好嘛，我让队伍退了出去，然后站在门口向他身旁扔了一颗毒气弹（不能扔在身上），关上门。只听里面嗯啊声大作，开门进入他已经躺倒在地，我顺手补了几枪，他死后留下了一份机要文件，拾起后旁边的电脑开关提醒我按下它，电梯门打开了，队伍进入后，回到了地面，自此雇佣军们又无伤亡的完成了一次任务。Game Over! ■



秘技档案

英雄萨姆
Serious Sam

游戏中按[~]键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

please giveall	获得所有武器
please fly	飞行模式
please refresh	生命全满
please god	刀枪不入模式
please invisible	隐身模式
please ghost	穿墙模式
please killall	消灭所有敌人
please open	打开所有的门
please tellall	完成所有对话



[测试：有效　MAX 提供 A]

可汗
Kohan: Immortal Sovereigns

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能。

free gold	获得最大黄金数
boody hoo	所有资源＋10
speed it up	建造速度加快
unpleasant dreams	流星撞地球！
yeahbam	当前任务立即获胜

[测试：测试　MAX 提供 A]

敌区水域
Hostile Waters: Antaeus Rising

以命令行参数"－setusupthebomb"启动游戏（例如在DOS窗口中进入游戏安装目录输入HostileWaters. exe －setusupthebomb 并回车），游戏中即可按[F8]键进入控制台，输入下列代码并回车即可获得相应功能（注意大小写字母）：

enableallmovies 1	在Cinema Menu中可选择观赏所有过场影片
filthylucre 1	获得999999EJ
invulnerable 1	所有单位进入刀枪不入状态
revealmap 1	地图全开
Winlevel 1	当前任务立即完成

以下是功能未明的代码，你可以使用几种格式如"code"、"code 1"或"code 任何内容"来执行看看有什么效果：

aicolourdebugaiscriptdebug	mapboxdebug	m_ufo
aitrace	menu	newgame
allyourbasearebelongtous	m_aftermath	nextlevel
applycontrolchanges	m_cabalmovie	nofow
attractmode	m_chamber	nouploads
bind	m_Coldmoviefive	objects
bindaxis	m_Coldmovieone	printing
buildall	m_Coldmoviethree	printvidmem
camdebug	m_Coldmovietwo	properchopper
camfirstperson	m_conference	quit
cancelcontrolchanges	m_culturefive	restartlevel
changelevel	m_finale	resumegame
counters	m_Flags	savegame
debugtoggle	m_foreshadow	scriptinfo
defaultkeys	m_handh	sfxdebug
deletesave	m_intro	shadows
deydododatdohdontdeydoh	m_nanobot	silly
enabletyping	m_newintro	simploids
endtutorial	m_newintroend	startgamefromfrontend
enteraxisredefine	m_newintromiddle	terrain
enterbuttonredefine	m_Ransom	terrainhugging
foreshadowupload	m_smashtubes	thereisnospoon
hudrender	m_terra	timings
levelmenu	m_testtubes	WaveSmooth
loadgame	m_tombakercold	Wireframe
lowfog	m_tv	Zfog

[测试：NA　PAGAN 提供 A]

星球大战：那布之战
Star Wars: Battle for Naboo

进入游戏中的Options/Passcodes选单，输入下列代码即可开启相应功能（若成功执行你会听到声音提示，为方便大家查询，此次包括上期刊登过的四条秘技代码）：

JHGNRGAS	可进入所有关卡
FMRYLDAD	进入黑暗势力一方的关卡
EOWXZGAS	显示制作团队的照片
DIWMZIAR	显示制作群名录
HRDTOKIL	获得高级防盾
RQORACAQ	可以驾驶步行机器人(AAT)
LFZWKXAA	获得无尽生命
XFHYBAY	可以驾驶雪地快艇(SwampSpeeder)
JOBXXFAI	在Showroom中可直接进入艺术画廊
RECTVBAH	在Showroom中可直接进入音乐厅
CXSJMIAA	所有单位被单发击中即毁(包括自己)
ABVUSEAY	第二武器拥有热追踪功能
NASTYMDE	高难度模式
FRBPTDAY	可驾驶西斯渗透者飞船(Sith Infiltrator)

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

不死亡灵
Clive Barker's Undying

上期秘技补遗游戏中按[Tab]键打开对话窗口，输入下列字符串并回车开启相应功能：

eh	刀枪不入模式
slomo #	加快游戏速度(#为数字1至5)
setjumpz #	设置跳跃级别(#为数字0至1000)

[测试：有效　PAGAN 提供 C]

太空帝国
Space Empires 4

在下列指定的屏幕画面中，按[CTRL]并输入下列字符串即可获得相应功能：

money	所有资源变为100000(Empire Status Screen)
movement	舰船移动力全满(Ship Report Screen)
repair	舰船完全修复(Ship Report Screen)
resupply	舰船补给全满(Ship Report Screen)
fast	最初五年中建造速度加快(Purchase Window)

[测试：有效　PAGAN 提供 B]

新蜀山剑侠传
疯狂捞钱法

在黄果镇的铁铺中卖青虎剑、子午剑、汉武战靴这三样东西，所得的钱会比买进所需的钱还要多五至六倍（例如子午剑在铁匠铺每把卖240两，若再卖还给他，每把竟可以得1200两），用以此方法就不愁没钱了。

在慈云寺事件后若再回到慈云寺，会发现一位神秘老人（确切时间不确定），可以把之前拿到的神蛛皮牙给他改成法宝，此外，他还会卖一堆法宝、防具及物品，虽然价钱贵得吓死人，但用上面的方法捞到钱后还怕什么呢？

[测试：NA　PAGAN 提供 C]

新天使帝国
弓兵无限射箭法

先让你的弓兵走到一个地方，然后向敌人射箭，射完后选移动，之后按鼠标右键取消移动。这时你会发现弓兵又回到了起始位置，并且仍可以移动、射箭，而刚才被射的敌人却费了血。这样循环，便可以无限次射敌人。

[测试：NA　清醒 提供 C]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2001 年 4 月 9 日第 15 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	28	1	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门 II安姆的威胁
2	2	41	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神 II
3	3	69	1	Planescape Torment	Interplay	异域惊魂曲
4	4	40	3	Icewind Dale	Interplay	冰风谷
5	5	110	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III
6	8	41	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
7	7	45	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
8	6	71	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
9	11	112	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座/资料片
10	9	87	7	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明 II时代考验
11	10	62	7	Demise Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
12	13	119	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
13	12	79	1	Age Of Empires 2 Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代 II王者岁月/征服者
14	21	2	14	Europa Universalis	Paradox Entertainment/Strategy First/	欧罗巴世界
15	16	17	15	American McGee's Alice	Electronic Arts	爱丽丝梦游魔境
16	20	37	16	Combat Mission Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
17	14	18	12	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	太空帝国 IV
18	22	70	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤 III竞技场
19	18	17	15	Championship Manager 00-01	Eidos	冠军足球经理 2000/2001
20	41	2	20	Fallout Tactics	Interplay	异尘余生策略版 钢铁兄弟会
21	15	57	6	Might And Magic 8 Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门 VIII毁灭者之日
22	25	15	16	Cossacks. European Wars	CDV Software	哥萨克人: 欧洲战争
23	23	61	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
24	19	17	19	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	半条命 反恐精英
25	24	97	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟 II
26	27	20	20	Evil Islands	Nival Interactive/UbiSoft	恶魔岛
27	17	24	8	Command & Conquer Red Alert 2	Westwood	命令与征服: 红色警报 II
28	32	72	11	Gabriel Knight 3. Blood Of The Sacred..	Sierra	狩魔猎人 III血咒疑云
29	34	62	26	Warcraft 2. Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸 II战斗之盒
30	26	54	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车: 保时捷之旅
31	31	124	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
32	29	73	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G O D.	奇迹时代
33	42	79	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
34	39	72	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
35	35	21	13	Escape From Monkey Island	LucasArts	猴岛小英雄 IV逃离猴岛
36	37	27	19	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	星际迷航: 精英战队
37	33	127	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
38	44	126	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G. O. D.	铁路大亨 II/21 世纪
39	49	54	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷 II金属时代
40	36	20	12	Call To Power II	Activision	文明: 权倾天下 II
41	38	96	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门 VII血统与荣耀
42	43	57	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
43	54	127	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
44	28	54	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	王权
45	30	18	30	MechWarrior 4	Microsoft	机甲战士 IV
46	40	43	12	Vampire The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼: 避世救赎
47	50	86	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵 II
48	48	38	40	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
49	46	27	34	Wizards & Warriors	Activision	巫师与武士
50	45	17	37	Sea Dogs	Bethesda	海狗
51	53	22	26	Rune	G O. D.	北欧神话
52	63	27	26	NHL 2001	Electronic Arts	NHL 冰球 2001
53	52	63	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的召唤
54	51	6	47	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	不死亡灵
55	66	80	30	Discworld Noir	Perfect/GT	阿达魔法师
56	62	63	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想 VIII
57	56	131	5	Caesar 3 Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝 III
58	47	8	42	olin McRae Rally 2.0	Codemasters	科林·麦克雷拉力赛 II
59	55	29	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园: 惊世浩劫
60	69	6	60	Blade Of Darkness	Codemasters	黑暗之刃
61	73	71	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪 IX升腾
62	76	42	23	Shogun Total War	Electronic Arts	将军 全面战争
63	79	23	42	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	宙斯: 奥林匹斯之王
64	61	13	48	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	铁血联盟 II未完成的交易
65	60	56	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国 III
66	75	93	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者 II
67	65	10	61	Project IGI	Eidos	秘密潜入
68	70	145	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想 VII
69	67	16	58	Hitman Code 47	Eidos	终极刺客 代号 47
70	57	7	41	Oni	Bungie	奥妮
71	64	45	59	EverQuest The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命 库那克的毁灭
72	78	108	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
73	74	105	11	Civilization Call to Power	Activision	文明 权倾天下
74	72	32	30	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军 III
75	58	17	16	Sacrifice	Shine/Interplay	活祭
76	68	79	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间 II
77	59	74	22	X-Com First Alien Invasion	MicroProse	幽浮 第一次异形接触
78	91	23	64	RollerCoaster Tycoon Loopy Landscapes	MicroProse	过山车大亨 天旋地转
79	80	32	40	Heavy Metal F A K K 2	G. O D	重金属女战士
80	86	67	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
81	77	70	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影 最后的启示
82	94	19	82	Close Combat. Invasion Normandy	SSI/Mindscape	近距离作战. 进攻诺曼第
83	82	137	10	Warlords 3. Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神 III黑潮风暴
84	81	106	18	Imperialism 2 Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国 II拓荒时代
85	88	6	85	NBA Live 2001	Electronic Arts	NBA 职篮 2001
86	83	114	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
87	71	79	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号. 狂暴之矛/都市行动
88	97	3	88	X-Tension	Egosoft/THQ	—
89	90	21	63	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	星际远航
90	95	4	90	Parkan: Iron Strategy	Nikita	—
91	93	50	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪 II
92	98	31	71	Operational Art of War Century Warfare	Talonsoft	战争艺术行动: 世纪之战
93	–	1	93	Fate of the Dragon	Eidos	傲视三国
94	84	20	67	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	三角洲特种部队 III大地勇士
95	–	1	95	B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th	MicroProse	B-17 空中飞行堡垒 II
96	89	83	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	命令与征服: 泰伯利亚之日
97	100	4	95	Disciples Sacred Lands: Gold Edition	Strategy First	圣战群英传金版
98	99	2	98	Legend of the North: Konung	Strategy First	北方传奇
99	92	106	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
100	96	11	90	Everquest Scars Of Velious	Verant	永恒使命: Velious 的伤痕

电玩点将榜

综 合 榜

排名	中文名称	英文名称	厂商/代理(票数)
*1. →	暗黑破坏神Ⅱ	Diablo 2	Blizzard/奥美(3356)
*2. →	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(3210)
*3. →	轩辕剑Ⅲ外传:天之痕		大宇/育碧软件(3077)
*4. →	仙剑奇侠传		大宇(2856)
*5. ↑	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(2542)
*6. ↑	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士	Delta Force 3:Land Warrior	NovaLogic/华彩(2247)
7. ↑	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(2194)
*8. ↓	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(2103)
*9. ↓	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(2041)
*10. ↑	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1829)
*11. →	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(1748)
*12. ↓	剑侠情缘Ⅱ		西山居/金山(1520)
*13. ↑	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1322)
*14. ↓	生化危机Ⅱ	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1219)
*15. ↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos:Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(1118)
16. →	突袭	Sudden Strike	CDV Software(1017)
*17. ↑	古墓丽影:历代记	Tomb Raider:Chronicles	Eidos/新天地(916)
*18. ↑	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(856)
*19. ↓	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2:Shadows Of Anm	Bioware/第三波(774)
*20. ↑	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端		大宇/晶合(715)
*21. ↑	堕落天使		奥汀科技/智冠(513)
*22. ↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(461)
*23. ↑	仙狐奇缘		北斗星工作室/智冠(409)
*24. ↓	新神雕侠侣		昱泉国际/第三波(240)
*25. ↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(193)
26. ↑	合金装备 PC	Metal Gear Solid	Microsoft(121)
*27. ↑	家园	Homeworld	Sierra/育碧软件(102)
*28. ↑	奥妮	Oni	Bungie/THQ/世纪雷神(88)
*29. ↑	轩辕伏魔录		大宇资讯/育碧软件(64)
*30. →	深海争霸	Submarine Titans	Ellipse Studios/奥美电子(36)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

嘿,这期上榜的新游戏真不少啊!《堕落天使》《仙狐奇缘》、《奥妮》、《轩辕伏魔录》,四个里面居然有三个是国产游戏,看来本土文化的吸引力还是很大的哟!不过这三个游戏我没玩过,所以今后的排名情况也不好做什么预估。倒是觉得《奥妮》有些新意,可以当格斗游戏来玩,的确很有意思,其上升潜力不可低估。此外,本期的前4名未有变化,以这几款游戏的实力及近几期的排名情况来分析,这种状态很有可能会持续下去。《石器时代》最终还是未能冲进前10名,稳定在第11位,不过它已可算是网络游戏中的佼佼者了,它的兄弟们还远远地在榜外徘徊呢!近来几期《盟军敢死队》的排名也在不断回升,相信这与《盟军敢死队Ⅱ》的即将上市有很大关系。是啊,很久没有激动人心的大作出现了,Racer也正急切期盼着"敢死队"的归来,不知新天地宣称的"6月上市"是否能成为现实。不过不难想象,一旦"敢死队"卷土重来,"大菠萝"恐怕也要退居二线了 大家还是耐心等待吧!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.________ 2.________ 3.________ 4.________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神Ⅱ》 本期排名(1)

Diablo:不,不,你不可能打败我的,告诉我这是为什么?

男巫:很久很久以前,在那遥远的东方有两位旷世奇侠,一个叫金山游侠,一个叫东方不败,是他们教了我无敌神功……

(甘肃 黄然)

《石器时代》 本期排名(11)

华义开始收费后,一玩家每每与人组队作战时,首轮攻击总是被同伴合击打飞,百思不解,后冥思苦想终于大悟,原来他在游戏中的名字为——我爱华义!

(北京 李想)

创意不错,服务不好!

(广州 王晟)

华义的服务器是不是不稳啊?怎么老是断线!而且老升级,害得我们连加速器也不能用。

(江苏 印祝君)

游戏虽好,断线却多!

(四川 丁麒麟)

石器时代,一个弱肉强食的时代!

(北京 张彰)

网络版的口袋妖怪。

(山东 王东)

《突袭》 本期排名(16)

二战场景模型展!

(谭轲)

《堕落天使》 本期排名(21)

不俗的画面,精彩的剧情,悦耳的音乐,颓废的主角,变态的难度,还有我等饿瘦的玩家,游戏与饭票不可兼得啊!

(青海 胡闽)

没有FF8的剧情感人,没有FF8的画面精致,但以中国现有的制作水平来看,也可以算是中国的FF了。

(浙江 吴竹人)

《仙狐奇缘》 本期排名(23)

中国版的"人鬼情未了"。

(上海 王立勇)

《奥妮》 本期排名(28)

右手持枪狂射,左手挥拳乱揍,南拳北脚用尽,未来武器拔够,不愧是一代女中豪杰,"鬼妮"也!

(山西 王坤)

《轩辕伏魔录》 本期排名(29)

"鬼使""神差"般的回合制,2D+3D的DOMO,大宇还有没有《轩辕XXX》要出啊?!

(辽宁 马涛)

本期幸运读者

江苏 张一凡 南通 韩峰 山东 赵博
上海 耿冰 四川 杨果

携手走捷径

邮购费用:5元/套

新品视点

名称	零售/会员	名称	零售/会员
游戏制作大师	98/85	桌球俱乐部	48/45
异度空间(特价)	25/20	[illegible]	[illegible]
魔法时代(双CD)	38/35	[illegible]	50/45
[illegible]	48/45	生化危机II简装版	48/45
[illegible]	48/45	[illegible]	[illegible]
[illegible]	48/45	[illegible]	58/50
[illegible] IV	38/35	[illegible]	39/33
[illegible]	50/45	[illegible]	48/45
[illegible]	50/45	[illegible]	29/25
[illegible]	58/50	[illegible]	48/45
[illegible]	50/45	[illegible]	48/45
[illegible]	28/25	[illegible]	50/45
[illegible]	28/25	[illegible]	58/53
[illegible]	50/45	[illegible]	48/45
[illegible]	69/65	[illegible]	48/45
[illegible]	98/90	[illegible]	48/45
[illegible] I、II	38/32	[illegible]	48/45
[illegible]	68/60	[illegible]车大赛	50/45
万王之王	19/19	[illegible]球巡回赛 2001	50/45
万王之王月费卡	19/19	魔法门VII[illegible]	49/43
[illegible]	50/45	[illegible]	39.9/35
[illegible]	68/65	拯救贫穷大作战	29.9/25
石器时代	29/26	[illegible]	48/45
石器石代 300 点数卡	15/14	小鸡快跑	48/45
古龙群侠传	68/60	霹雳小组II	38/35
天下	28/25	[illegible]	[illegible]
文明II	48/45	吸血鬼之假面舞会	48/43
[illegible]	58/50	落日帝国	50/45
[illegible] VII	140/130	埃及艳后	50/45
[illegible]	69/60	龙战士II	48/45
[illegible]	69/60	银河英雄传说V	48/45
[illegible]	48/45	智冠五合一	19/18
[illegible]	48/45	超级卡丁车大赛	48/45
暗黑破坏神II[illegible]	98/90	博德之门II攻略	39.9/35
暗黑破坏神II[illegible]	188/170	黑暗王朝II攻略	28.8/25
[illegible]	49/45	天之痕攻略	29.9/26
轩辕剑III[illegible]	69/65	[illegible]攻略	25.5/24
轩辕伏魔录	58/55	暗黑破坏神2玩偶(邮费10元/套)	
FIFA2001	50/46	[illegible]	168[illegible]
NBA2001	50/46	[illegible]	168[illegible]
[illegible]	48/45	DIABLO	178[illegible]

流行经典

名称	零售/会员	名称	零售/会员
[illegible]	29/25	[illegible]	48/45
[illegible]II	69/60	[illegible]II(世纪回顾)	38/35
[illegible]II	29/25	[illegible]2(世纪回顾)	38/35
[illegible]	29/25	[illegible]	48/45
[illegible]	68/60	[illegible]	48/45
[illegible]	68/60	[illegible]	28/20
[illegible]2	39/35	[illegible]	38/35
[illegible]	65/60	[illegible]	50/45
[illegible]	88/80	主题医院(世纪回顾)	36/32
[illegible]	48/45	梦幻帝国	38/35
[illegible]	40/35	[illegible]	25/23
[illegible]II	30/28	[illegible]	38/35
[illegible]	39/35	[illegible]	38/35
[illegible]II	50/45	[illegible]	38/35
[illegible]	60/55	[illegible]II	60/55
KV3000	178/120	创世纪企业王国	48/45
[illegible] 2001	168/100	[illegible]	49/45
[illegible]	98/90	[illegible] 2150	48/45
命令与征服II	68/60	剑侠情缘(白金版)	78/70
[illegible]III	39/35	[illegible]	29.9/25
破碎虚空	49/40	网络三国月费卡	19/19
英雄无敌III	48/42	[illegible]	50/45
[illegible]	68/60	[illegible]	38/35
金庸群侠	39/32	平妖传	39/35
天地劫	69/55	生化危机II	38/33
幻世录	69/60	[illegible]	69/60
模拟城市 3000 中文版	48/45	恐龙危机	48/45
风色幻想 SP	49/40	末日决战	39/35
[illegible]	39/35	飞行英雄	38/35
FIFA2000	50/45	红魔敢死队	48/45
KA-52 直升机	38/35	圣诞任务	29/28
银翼杀手	60/55	三国志风云II	48/45
[illegible]	48/45	[illegible]	29/25
[illegible]II	148/120	XTOM 3D[illegible]	48/43
[illegible]	69/55	[illegible]	49/45
神偷II	68/65	[illegible]	49/43
虚拟人生II	35/30	[illegible]	19/17
[illegible]	48/45	奥妮精装版	88/85
[illegible]III	38/35	奥妮简装版	48/45
[illegible]II	48/45	[illegible]	50/45
武士魂(世纪回顾)	20/15	[illegible]	25/23
F15[illegible]	38/35	[illegible]	38/35
仙剑奇侠传(世纪回顾)	28/25	[illegible]	39/35
[illegible] 2100([illegible])	42/38	[illegible]	39/35
[illegible](世纪回顾)	38/30	任贤齐 MP3	25/24
沙丘 2000(世纪回顾)	36/32	BEYOND	25/24

陶拉里亚大学院万智牌

名称	价格
中级版第六版补充包	23元/[illegible]
中级版第七版补充包	28元/[illegible]
第七版预组套牌	85元/[illegible]
马凯起始包	99元/[illegible]
马凯补充包	25元/[illegible]
预言补充包	25元/[illegible]
大战役补充包	25元/[illegible]
第六版预组套牌	85元/[illegible]
第六版比赛用牌	90元/[illegible]
大战役比赛用牌	90元/[illegible]
时空转移补充包	25元/[illegible]
时空转移预组套牌	90元/[illegible]
生命计数器	10元/[illegible]

特约经销商

经销商	电话
捷径公司中发分店	010-62528200
知星际公司	010-63425670
永乐专卖店	010-68630663

捷径电脑 JJsoft

邮购地址:北京市813信箱北京捷径电脑公司
联系人:李文东、邮编:100037、电话:68520836
捷径总店销售地址:海淀区阜城路8号西平房
(商学院对面121车站旁)

Game与你同在
游侠不可替代

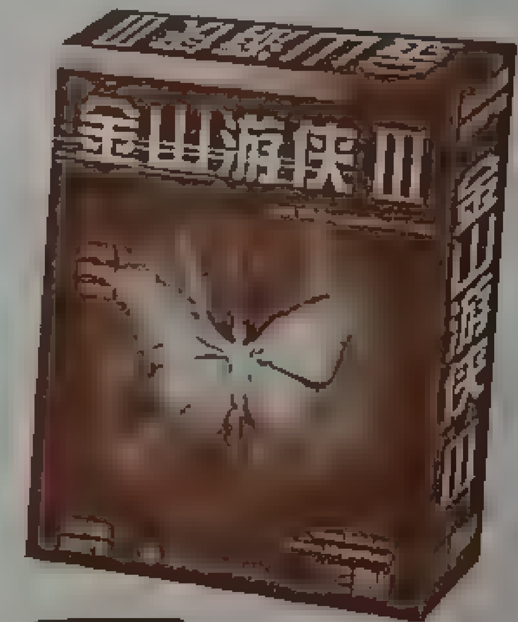


无所不能的神灯啊!
我要在FIFA2001中让中国队以20:1的战绩狂胜法国队!
我要在星际中让TERRA以一挡十、用天行者遮住日光、用坦克碾平大地!
我要在暗黑中以不可战胜的力量瞬间搞掂那该死的BOSS!
我要让布莱尔一人独挡那蜂拥而至的僵尸!
我要让极品的飞车加速到1000km/h，体会真正的风驰电掣...

金山游侠III

全功能的游戏伴侣能满足你所有的愿望

For Windows95/98/Me/NT/2000



双CD
零售价48元

游戏修改 随心所欲

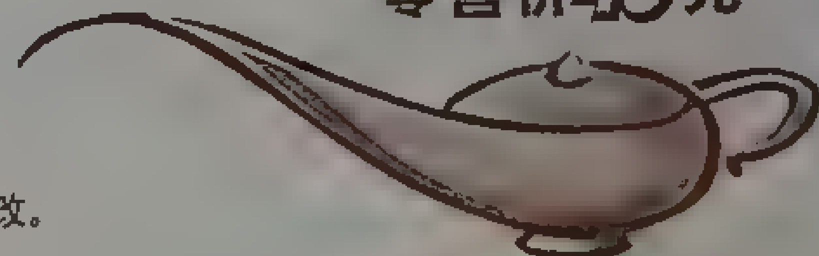
直接弹出：游戏进行中直接弹出修改窗口，对照画面即时修改、不必来回切换。
两次三秒：只需两次搜索，即可定位查找对象，任意修改或锁定，全过程仅为三秒。
模糊搜索：可以修改没有精确数字表示的状态条类数据，如生命、体力。
联合修改：快速定位一组连续的数值，同时修改，省时又省力。

即时抓图 定格精彩

抓图大师：不中断游戏便可获得高质量的图片，并可直接生成桌面。
图像处理：自由选择截图区域，还提供多格式图片浏览功能。

秘籍攻略 信手拈来

权威经典：精选玩家推荐的1500篇攻略秘籍，内容丰富，查找方便。
智能对应：游戏中智能弹出攻略秘籍，直接对应所玩游戏。
推陈出新：内嵌智能搜索引擎，支持在线查找。定期进行攻略包的后台推送。



绝招推荐

变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲!
一键N招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
金手指：直接修改内存，生成专用修改器，一劳永逸，避免再次修改。
内码转换：实现中文平台下繁体、日文游戏的正常显示运行。
老板桌面：瞬间弹出Word、Excel等"界面"，工作 游戏两不误。

隆重上市 敬请关注

地址 北京市9605信箱 (100086) 电话 010-62524868 E-mail:support@kingsoft.net 欢迎邮购 邮资5元 经销商订货热线 010-62638312 咨询邮件 club@kingsoft.net
用户热线 010-62524868-678/613/614 800-810-5770 (北京地区)

金山 KINGSOFT http://www.kingsoft.net

感受品牌音箱"的魅力"

i时代 音频



* 漫步者音箱在2000～2001年荣获：

读者首选品牌－《微型计算机》《现代计算机》《中国电脑教育报》《小熊在线》

品质最佳品牌－《现代计算机》

市场占有率第一品牌－《电脑报》

读者使用率最高品牌－《现代计算机》

读者最喜爱品牌－《学电脑》

最快进步品牌－《计算机世界》

高手装机品牌－《电脑爱好者》《电脑高手》

志庆5周年

漫步者 Edifier

精湛科技 尽享人生

代理商



SHUREN SOFTWARE 树人软件

树人新品软件系列

★《手谈》 1CD/48元

★《龙卷风》 1CD/38元

针对个人文件，电子邮件及企业内Intranet网络部层中的广大资料进行快速搜索，搜索范围包含一般txt文字文件、MS Office文件、E-mail等信息库，以帮助个人与企业大幅简化其信息管理工作。

★《围棋死活大师—棋力测试篇》 1CD/38元

包括入门到业余5段的测试内容，测试题目是从上1000道题中随机抽选形成，每次测试题目都不相同，可通过多次测试进行自我训练，提高棋力。可随时测试自己的段位，大致了解自己的水平定位。

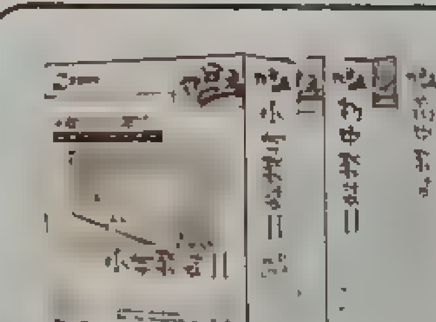
★《围棋死活大师—过关斩将篇》 1CD/38元

精选了数千道围棋死活题，分为100关，棋坛朋友可以在精美的画面，轻松的背景音乐中，如电子游戏般过关斩将，从入门到业余5段，陪伴你成为业余高手。





1. 《经典MP3合辑二》—李玟(COCO) 张柏芝 郑秀文共包含87首歌曲 （1CD/25元）
2. 《吴文萃MP3精华》，共52首动听歌曲 （1CD/25元）
3. 《经典MP3男人篇》—14位男歌手如：罗大佑、刘德华、谢霆锋等，共计350首金曲 （2CD/35元）
4. 《经典MP3女人篇》—14位女歌手如：王菲、张惠妹、周慧敏等，共计350首金曲 （2CD/35元）



树人高中套装Ⅱ 7CD/128元

新世纪版教育软件高一篇	1CD
新世纪版教育软件高二篇	1CD
新世纪版教育高考文科篇	1CD
新世纪版教育高考理科篇	1CD
妙笔生花-高中作文金钥匙Ⅱ	1CD
名师导学－高中数学	1CD
新英语单词有声书库	1CD

小学套装Ⅱ豪华版

新世纪版小学教育软件	4CD
小学奥林匹克趣味数学	4CD
树人小学数学总复习	1CD
奥林匹克数学竞赛题库	1CD
英语单词有声书库	1CD
妙笔生花—小学作文	1CD
趣味识字	1CD

13CD/168元

初中套装Ⅱ豪华版

新世纪版初中教育软件	6CD
初中奥林匹克趣味数学	2CD
初中英语—听力大全	1CD
英语单词有声书库	1CD
初中作文金钥匙	1CD
词语奥秘	1CD

12CD/168元

★★★★★★★★★★★★★ 趣味数学Ⅲ－－小学奥林匹克系列已隆重上市 ★★★★★★★★★★★★★

树经典游戏

树人经典游戏世纪回顾版

*巫师之怒Ⅱ	38元	地下城守护者 (2CD)	48元	傲气雄鹰	30元
救世传说 2CD	48元	长弓Ⅱ-武装直升机(2CD)	48元	起义—铁甲叛乱	29元
英超足球联赛	38元	F-15海湾战鹰(须用游戏杆)	48元	黑暗复仇	29元
主题公园世界	38元	铁甲风暴&黑色战线(2CD)	38元	飞行军团黄金版	29元
横扫千军 2CD	38元	异形追杀令	38元	奥林匹亚桥牌赛	28元
银河创世纪 4CD	50元	仕魂	38元	整人专家2000	28元
人偶情缘 2CD	30元	杀气冲天 2CD	38元	猎杀潜航	28元
银色幻想 2CD	38元	疯狂大脚车2	36元	大富翁3	28元
F-1摩纳哥大奖赛	29元	沙丘2000	36元	死亡之锁	28元
三国志之风云再起(光荣出品)	68元	以色列空军	36元	黑暗启示录	28元
大航海时代外传(光荣出品)	68元	战争游戏	32元	福尔摩斯探案2~玫瑰纹身	28元
银翼杀手 4CD	60元	麻将大师2	32元	真侍魂	20元
银河飞将Ⅴ (3CD)	60元	野兽与乡巴佬	30元	称霸四海	20元
星际围攻 2CD	50元	深海猎鲨	30元	隋唐争霸	20元

邮购地址：北京市海淀区双榆树邮局82号信箱 邮编 100086

公司地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园7-608 树人网址 http://www.srsoft.com.cn

销售电话：(010) 82657363 82657364 82657365 广州办事处：联系电话 020-87586692 联系人 麦恩茵

上海办事处：联系电话：021-64878403 传真：021-64878780 联系人：胡洁

女性休闲新场所——

STONEAGE 石器時代

MISS说《石器时代》

三、

[illegible]

有独具特色的感情可以表达

[illegible]（[illegible]是否这个姐姐真的是姐姐，[illegible]）

“海洋之心”告诉美女，在加工时花费1500 stone可以让宠物学习到“加工”的本领，这样就可以把断斧和优质的东西通过加工制作出新的物品了。“海洋之心”说她就把断斧+优质的矿石制作出了6级的合成枪，很厉害呢！美女听的眼睛都打了一圈，可是一想，要1500 stone，[illegible]钱啊！正在这时，天上就掉[illegible]石头[illegible]了，而且很多，[illegible]会有这等好事？哦，原来是“海洋之心”在把石头扔给美女啊！[illegible]……好人啊！

有可爱的宠物可以饲养

于是，美女的“笨老虎”就学会了加工，说道这里，这只“笨老虎”[illegible]的呢？当然也是“海洋之心”姐姐送的啦！所以说，[illegible]就是好嘛！美女想，优质的矿石可是大难取得了，可是斧子不[illegible]

[illegible]木头[illegible]的木头好了，[illegible]找到[illegible]美女在[illegible]村找到[illegible]伐木许可证（[illegible]不许乱砍乱伐的），就开始在森林中乱转了，走着走着，“木”就[illegible]出来了（[illegible]似的，真的是好大一棵树啊），美女就砍[illegible]，然后，命令她的“笨老虎”加工！只见笨老虎从自己的宠物栏跑到了道具栏，然后叼起“优质的木材”和“断斧”放在一起，然后蹲在上面左转右转左转右转踩阿踩阿，就合成一把新的6级合成斧！耶！好棒！

有多变的情节可以探索

接下来的日子，美女自然是和“海洋之心”或者别的伙伴在龙洞里面升级闯荡，去完成各种各样更多的任务，而且还有不断的捕捉宠物和加工道具出售呢！而且，不仅可以卖给商店，也可以卖给别的原始人啊！

日子就这么一天天快乐的过去了，美女在《石器时代》快乐的生活着，直到那一天，那一天，美女在村子里面遇到了“海洋之心”，却看见她愁眉不展，无论是美女挥手，作怪脸（在《石器时代》中可以有各种动作哦），“海洋之心”都是不肯展开笑颜。美女急了，赶忙拉着“海洋之心”的手坐了下来，“姐姐你怎么了？”百般询问之下，美女才得知原来是那一天“海洋之心”抱病参加战斗，一不小心在一击之下把盟友给，给杀死了……而且，还没有容她道歉，世界就起了风云，大家被吹得四散了……所以，“海洋之心”正考虑着是不是要自杀来减轻罪孽呢！看着“海洋之心”双眉轻蹙的样子，美女开始大笑！“姐姐，你认识那个盟友嘛？

有美丽的风景可以欣赏

有友好的伙伴可以交流

[illegible]是，万一他因[illegible]么多的人，别人不[illegible]但不是这个嘛！而且，[illegible]中，究竟美女是否可以说动“海洋之心”不要自生自灭呢，美女也不知道……

（完）

石器新闻花絮

北京华义带您走进网络游戏世纪

倡导先进在线网络游戏商业运作模式的华义公司2001年3月28日下午在京举行了“北京华义联合软件开发有限公司成立暨《石器时代》网络游戏全国热卖庆祝会”。信息产业部、文化部、新闻出版署、中国版权保护中心等相关机构的领导，IT行业人士，内地和台湾地区的上百家媒体参加了这次盛会。北京华义公司董事长黄博弘和总经理周成虎在会上向与会者介绍了北京华义公司的相关业务和合作方案，网易首席运营官陈素贞、英特尔中国地区总经理佘辉和晶合销售连锁组织总经理张友利在会上作了发言。

北京华义从2000年底开始在内地开展业务，2001年1月12日在国内推出的第一款在线网络游戏《石器时代》，短短两个月销量就超过30万套，目前《石器时代》登记人数超过30万人，同时在线最高峰值人数超过3万人。

“搞石器，分红利”，华义创先机

凭借优秀而稳定的WGS网络收费平台和广受用户注目网络游戏《石器时代》，北京华义提出了“搞石器，分红利”计划，提供给所有想经营网络游戏市场的业者和公司最佳的解决方案。这个方案可以为各ICP和ISP提供一个可以立即使用的收费机制，将巨大的潜在用户转化为付费用户。

此方案一推出就广受厂商的欢迎，首先加入此方案的是网易（www.163.com），3月22日和4月3日分别开通了北京和广州的“网易原始部落”专用服务器。3月28日中华网推出了“北京中华网石器时代专用服务器”，中华网游戏频道将组织各种精彩活动。

《石器时代》转生功能即将开放

经过精心的准备和测试，北京华义将在4月底推出转生职能系统，并增加新的任务和地图，高等级的玩将获得进一步发展的空间。

千元级GeFORCE2 GTS Pro测试

文/PCPOP·Cho　编辑/Chance

前　言

在摆平了3dfx以后，nVIDIA渴望做同业霸主的意愿越来越强烈。如今摆在它面前的拦路虎只剩下ATI。在中国内地，ATI原来只有Radeon 32MB SDR/DDR与nVIDIA做正面抗衡，不过到今年1月份，ATI突然推出称为实用版的Radeon LE。由于该款显卡性价比非常突出，导致不少原来准备购买GeFORCE2 MX的买家转投ATI门下。

亚太地区一直是中低价产品杀戮的战场，面对LE的突入，nVIDIA深感市场压力骤增，连忙邀集旗下众厂商推出了GeFORCE2 GTS Pro的32MB版本。数家厂商纷纷以千元左右价格推出该产品，于是市场上千元级Pure型显卡（指不具备视频或多媒体功能的单功能显卡）

GTS Pro与GTS的差异

nVIDIA从没有正式指出GTS Pro与GTS之间到底有什么关联或差异。在nVIDIA网站上两者产品细节的链接也指向同一个页面。

去年10月份，有报道说它将全面取代GTS，甚至曾经传闻其制造工艺和GeFORCE3一样为0.15微米。不过就目前所知，GTS Pro依然是0.18微米线程，和GTS一样，并没有改进。换而言之，nVIDIA制造了两种标记不同的GTS。就芯片角度看，它们是一样的，都是1.6G texel/s的纹理元素填充率，只是标记有一点不同罢了。两者实际差异应该在最终成品卡上。GTS Pro原来定位是使用比GTS快20%的显存——运行于200MHz的DDR颗粒（GTS为166MHz的DDR），以填补GTS与GeFORCE2 Ultra之间的市场空白。总括而言，您在考虑购买所谓的GTS Pro产品时，关键要明确它采用的内存工作频率到底是多少。

倘若一款GTS Pro显卡，显存仍是166MHz DDR或6纳秒颗粒，那么它其实就是普通GTS；但如果一款GTS使用了200MHz DDR或5纳秒颗粒的显存，那么它就是实际上的GTS Pro。

在我们的测试中，这两种显卡内核超频能力相差不大，但显存额定工作频率及超频能力差异却有天渊之别（表-01）。

细节	GeFORCE2 GTS	GeFORCE2 GTS Pro	GeFORCE2 Ultra
核心频率	200MHz	200MHz	250MHz
像素填充率	800百万像素/秒	800百万像素/秒	1000百万像素/秒
纹理填充率	1600百万纹理元素/秒	1600百万纹理元素/秒	2000百万纹理元素/秒
内存频率/规格	166MHz DDR/6纳秒	200MHz DDR/5纳秒	230MHz DDR/4纳秒
内存峰值带宽	5.3GB/S	6.4GB/S	7.36GB/S

表-01

测试产品介绍

[世和资讯七彩虹霹雳9000]

霹雳9000有两个版本，元件有很大差异。以显存颗粒作鉴别：一款使用Tonicom 6纳秒，主芯片标记为GeFORCE2 GTS Pro（图-01）；另一款使用Infineon（西门子）6纳秒显存，主芯片标记为GeFORCE2 GTS（图-02）。两款产品显存额定频率都是166MHz DDR（数据速率等效于333MHz）。

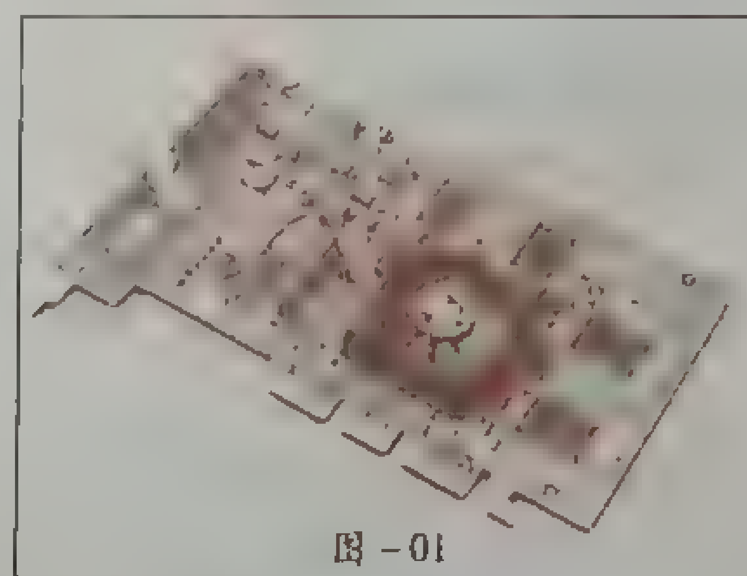


图-01

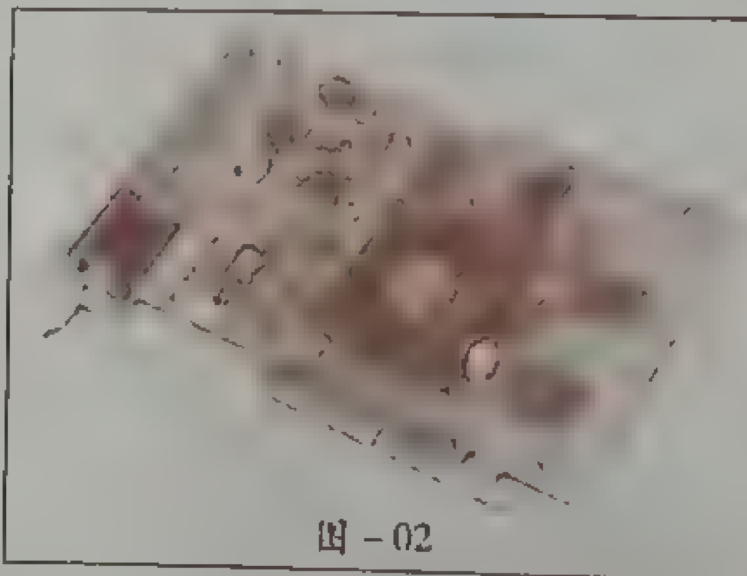


图-02

使用Infineon 6纳秒颗粒的霹雳9000，做工看上去比Tonicom 6纳秒版本好不少。除负责供电的一枚大容量电容（6伏特1千微法）使用直立式贴片外，其余电容一律采用金属贴片。两只扼流线圈（起滤波作用）可以清晰地看到Coiltronics、CTX8 -4P以及16HD00D字样，不过PCB基板的生产日期是2000年第19周——有点旧（图-03）。值得注意的是，这款霹雳9000电源供应上的金属贴片电容都只是6伏特1百微法，而其他几款GTS Pro所采用的规格都比它高，这也许是基于成本的考虑吧。相对价格来说，这个版本的霹雳9000还算不错。目前市场上大多数霹雳9000都是这个版本。



图-03

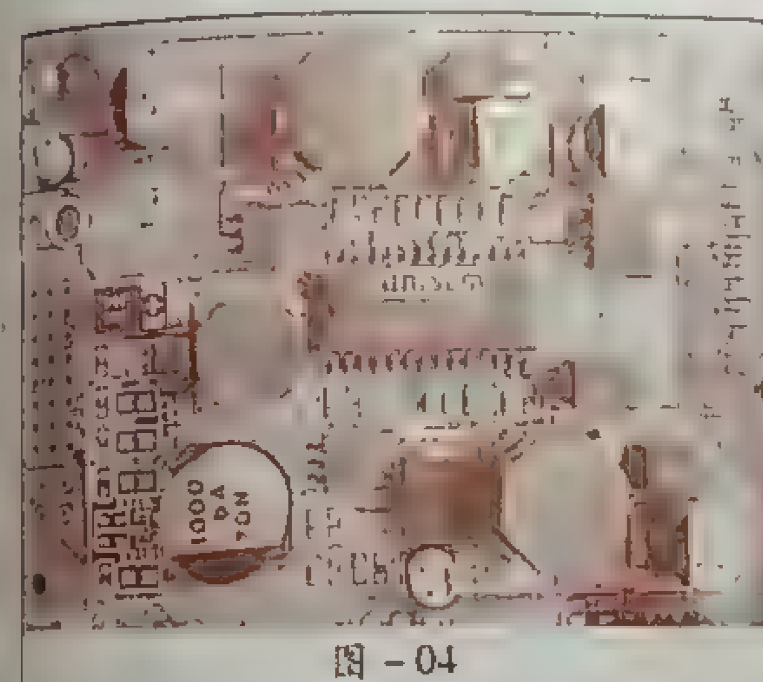


图-04

使用Tonicom 6纳秒显存的霹雳9000是OEM自台湾Sparkle（已获nVIDIA认证），原型号为SP6600，做工比Infineon 6纳秒霹雳9000粗糙一点：大量使用直立式贴片电容，上面的扼流线圈外壳也没有任何的标记——“似乎”有打磨的痕迹（图-04），但其PCB基板生产日期较新：2000年第34周。总体来说，这款Tonicom 6纳秒版霹雳9000可说是本次测试的5款产品中做工较差的一款。但在后面的测试中，这款其貌不扬的显卡，表现却比另一款霹雳9000出色得多。

两款霹雳9000最后都顺利完成了常规测试，但它们的超频能力相对于价格更高的对手来说都略逊一筹：Infineon 6纳秒霹雳9000的显存只能超到35xMHz，而Tonicom 6纳秒则实现了38xMHz的超频。

[艾尔莎影雷者Gladiac GTS Pro 32MB]

影雷者GTS Pro 32MB使用显存为Ascend的5纳秒颗粒，额定工作频率200MHz，主芯片标记GeFORCE2 GTS（图-05）。在测试中，显存超频达到了470MHz，是这次测试中最强的（图-06）。电源供应部分，影雷者GTS Pro使用的小电容大都是黄色外壳的贴片钽电容，而最大那枚电容的容量为10伏特1千微法，扼流线圈标记为Coiltronics，字样标记清晰，予人以高品质的感觉（图-07）。

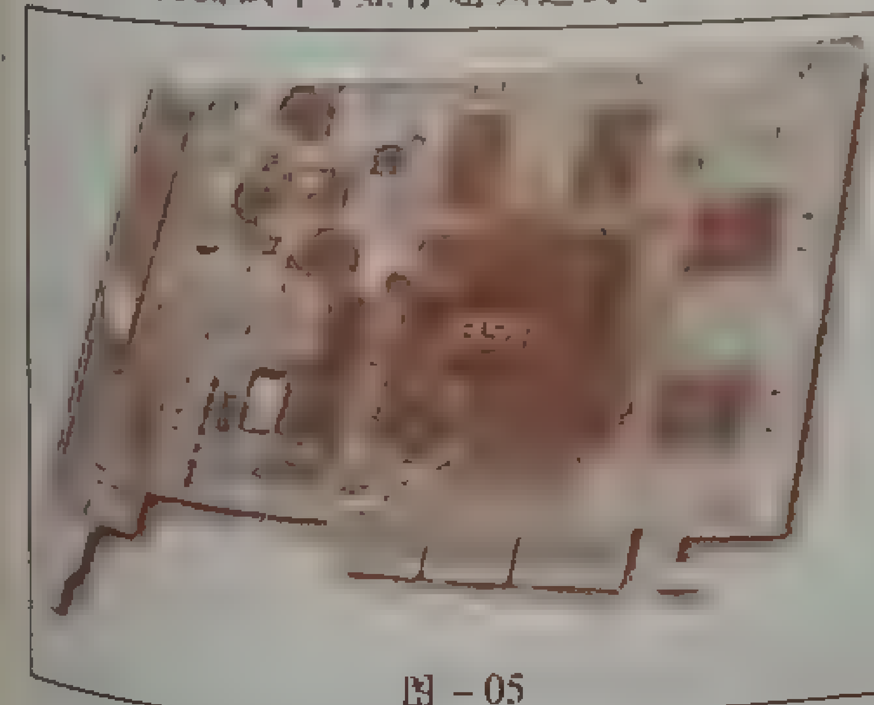


图-05

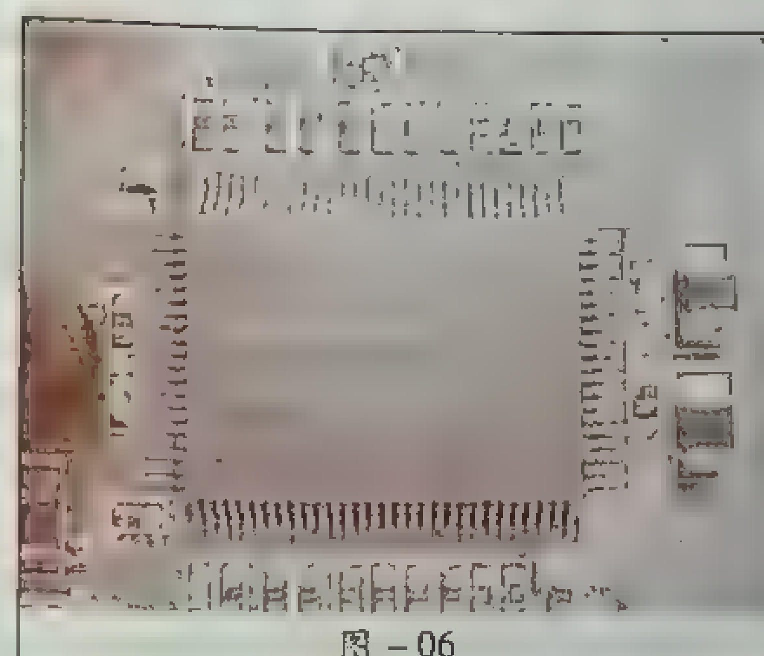


图-06

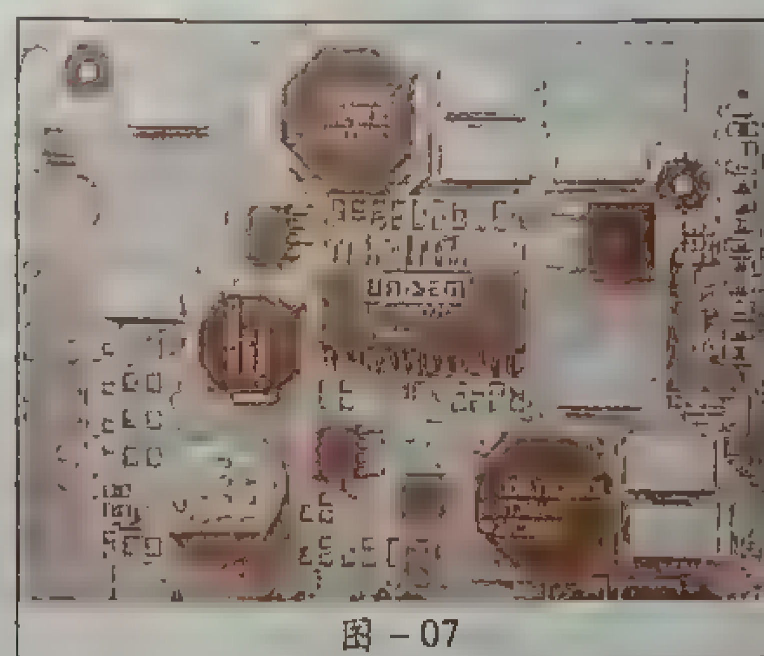


图-07

除此以外，影雷者GTS Pro 32MB的PCB（背面印有PA256 Deluxe字样，故有可能是由Aopen代工生产）边缘也经过处理，没有毛刺很光滑。在这次测试产品中，影雷者的做工用料都最用心，不愧“显卡中的奔驰”美称。

影雷者GTS Pro的散热器设计也别具匠心：外形类似于GeFORCE2 Ultra散热器的缩小版，具备良好的排气效果，风扇外面还有一个保护罩，可以防止电线缠绕导致风扇停转的问题（图-08）。

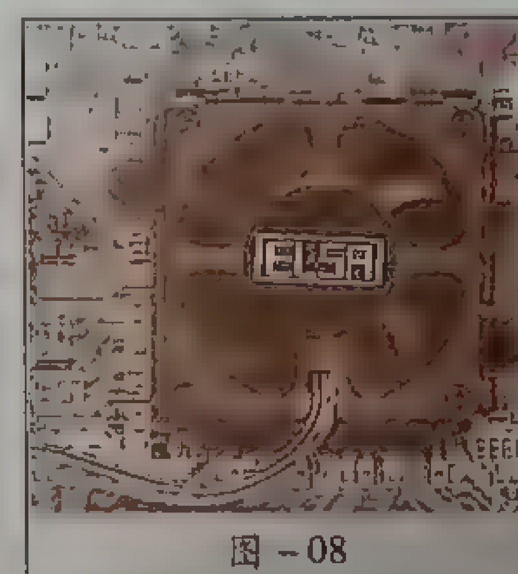


图-08

艾尔莎影雷者GTS Pro的售价大约1400元左右，价格偏高但物有所值，是追求品质的玩家首选考虑。

[昂达闪电7000+]

我们拿到的昂达闪电7000+使用三星6纳秒DDR显存，额定工作频率166MHz（数据速率等效333MHz），主芯片标记GeFORCE2 GTS（图-09）。在查阅资料后，我们发现闪电7000+和台湾

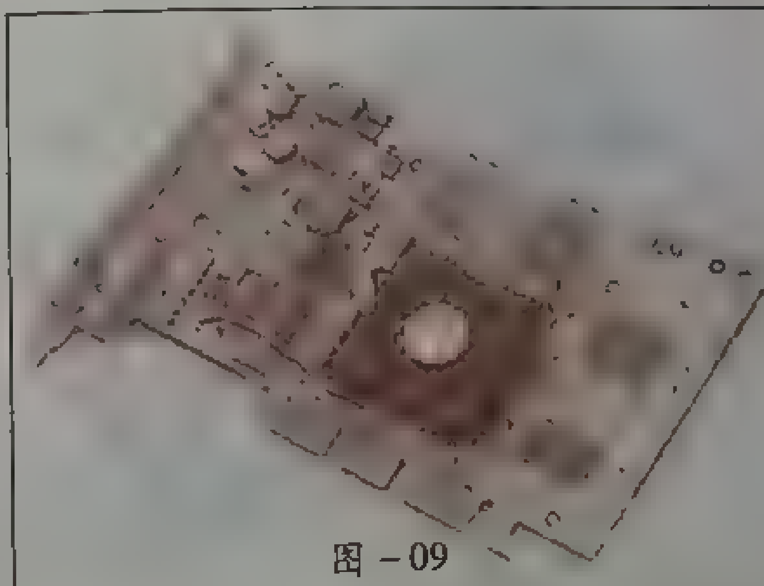
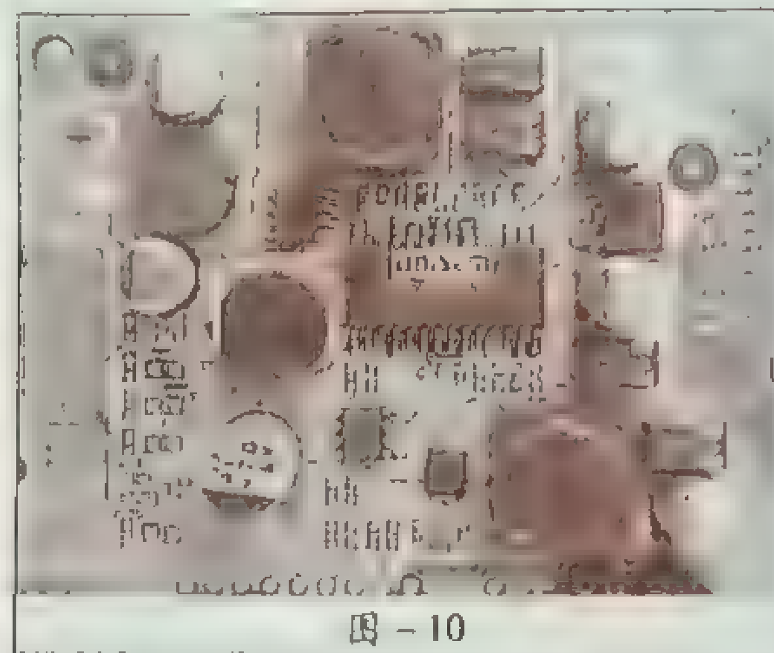


图-09


图－10

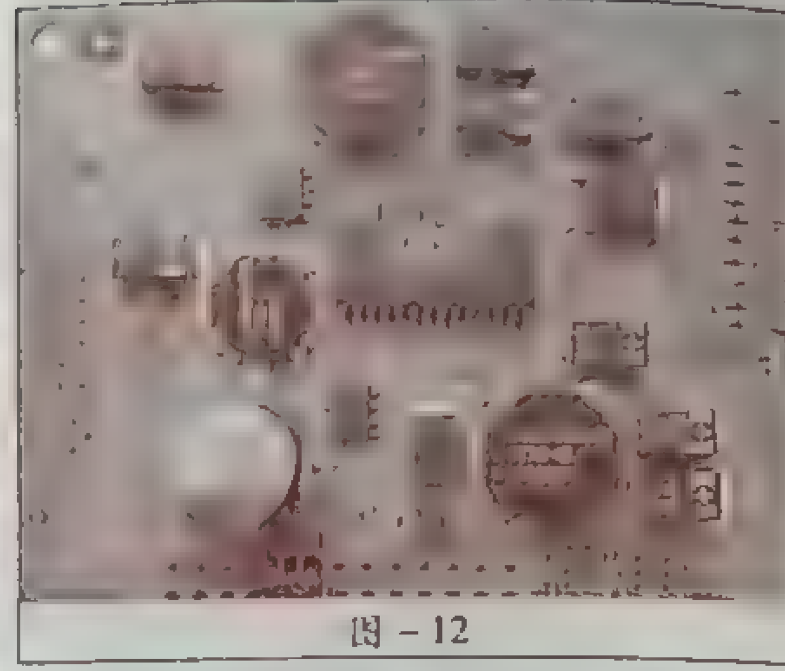
撼讯 PowerColor 的 PowerGene GTS2 很相像

在电源模组方面，闪电 7000＋最大电容只有 6 伏特 470 微法，比其他几款产品都小；不过其使用的扼流线圈数量却是做到最齐全的，相较于此，其他几款产品都缺少左上角的扼流线圈，只用电阻来替代。除此以外，闪电 7000＋电源模组中的小电容也并非完全是金属贴片：4 枚 330 微法金属贴片电容，5 枚 16 伏 220 微法直立式贴片电容（图－10）。

昂达的闪电 7000＋在这次测试中，显存超频能力相当不错，可以达到 200MHz DDR（等效于 400MHz 数据速率），就此而言，综合其价格后，我们认为闪电 7000＋是一款超值产品。

[illegible]个其实已经处于超频工作状态

让我们感到不满的是，速配 7700 的散热器不太适合在高热显卡上采用：排气通道偏狭，影响了主芯片及周边电路散热效果，在运行中的温度明显比其它几款产品为高（未超频状态）。从散热器形状上看，它似乎更适合应用于主板北桥芯片。


图－12

各款产品的配置

产品名称	霹雳 9000	霹雳 9000	Gladiac 32MB	闪电 7000＋(＊)	速配 7700
出品厂商	世和资讯	世和资讯	艾尔莎	昂达	双敏
芯片标记	GF2 GTS	GF2 GTS Pro	GF2 GTS	GF2 GTS	GF2 GTS
芯片频率	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
显存厂商	西门子	Tonicom	Ascend	三星	三星
显存型号	HYB 39D32322 TQ－6	TM32G0323241 BF－6	AD432M3224 VL－5	K4062323 HA－QC60	K4062323 HA－QC55
显存标称频率	166MHz DDR	166MHz DDR	200MHz DDR	166MHz DDR	183MHz DDR
核心默认频率	166MHz DDR	166MHz DDR	200MHz DDR	166MHz DDR	200MHz DDR
内存颗粒数	8	8	4	4	4
参考价格	999 元	999 元	1500＊＊	1049 元	1150 元

表－02

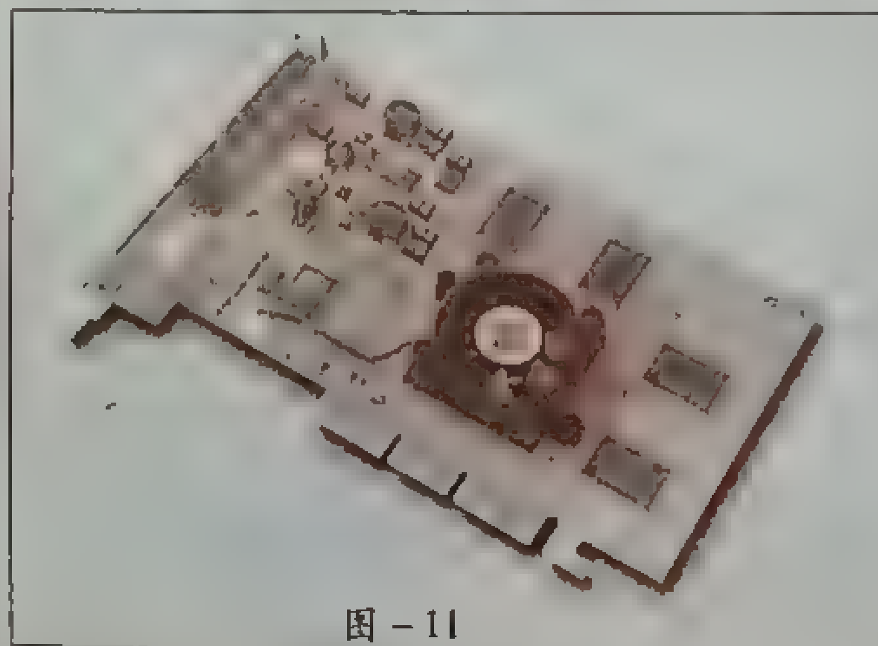
＊：昂达近期将推出使用 5.5 纳秒显存的闪电 7000＋，价格保持不变。

＊＊：价格以各地市场为准，此处仅供参考。（表－02）

[双敏小影霸速配 7700]

我们获得的速配 7700 所用显存是来自三星的 5.5 纳秒颗粒（图－11），额定工作频率为 183MHz DDR（等效 366MHz），不过在速配 7700 中，默认工作频率达到 200MHz DDR（等效于 400MHz）。生产速配 7700 的公司为台湾同德，该公司大部分产品都获得了微软 WHQL 认证——在这个微软认证清单中，还包括同德为 nVIDIA 代工生产的 Quadro、Quadro2 Pro、Quadro2 MXR 专业系列。

速配 7700 在电源模组方面，最大一颗电容为 10 伏 1 千微法，其他电容均为贴片金属电容。所用元件的生产日期都较新（图－12）。与其它几款产品不同，速配 7700 显存旁并没有如常那样焊上两颗电容，尽管如此，在我们的测试中，速配 7700 的表现依然稳定，而且显存还具备一定的超频能力——要知道，速配 7700 默认的 200MHz DDR 显存再增加 20MHz，超频余量有点少。


图－11

性能测试

[平台配置]（表－03）

硬件	
CPU	AMD Duron 600MHz 超频 800MHz（6×133MHz）
主板	升技 KT7A
内存	256MB（Apacer 128MB×2/CL＝2/4 Way/Turbo）
硬盘	IBM 75GXP 30GB（7200RPM/2MB Buffer/ATA－100）
硬盘控制器	VIA 686B——VIA VT82C580 Bus Master IDE
显示卡	世和资讯七彩虹霹雳 9000（Tonicom 6 纳秒版） 世和资讯七彩虹霹雳 9000 Infineon 6 纳秒版） 艾尔莎 Gladiac Pro（Ascend 5 纳秒版） 昂达闪电 7000＋（三星 6 纳秒版） 双敏小影霸速配 7700（三星 5.5 纳秒版）
AGP 模式	4×：打开 Fastwrite 关闭 SBA：关闭 AGP 口径 128MB
显示器	Sony GDM17SE2T
声卡	无
软件	
操作系统	Windows 98SE/DirectX 7.0（QUAKEⅢ、3DMark 2000） Windows 98SE/DirectX 8.0（3Dmark 2001） 桌面分辨率：1024×768×16bit@75Hz
AGP 驱动	Viagart VMM Patch 4.04.0000
硬盘控制器驱动	VIA IDE VSD Driver 1.05
显卡驱动	雷管Ⅲ 6.50 For Win9X（QUAKEⅢ、3Dmark 2000） 雷管Ⅲ 10.80 For Win9X（3Dmark 2001）
基准测试软件	
游戏	id Software QUAKE Ⅲ ARENA v1.17 DEMO001 MadOnion.com 3Dmark 2000 Pro v1.1 3Dmark 2001 Pro v1.0

表－03

[常规测试]

QUAKE Ⅲ ARENA v1.17 DEMO001（图－13）

3Dmark 2000 Pro v1.1（图－14）

3Dmark 2001 Pro v1.0（图－15）

在常规测试中，艾尔莎的影雷者 GTS Pro 获得了第一；其次是双敏 7700。两者显存工作频率此时都是 200MHz DDR（等效 400MHz）。

[超频测试]

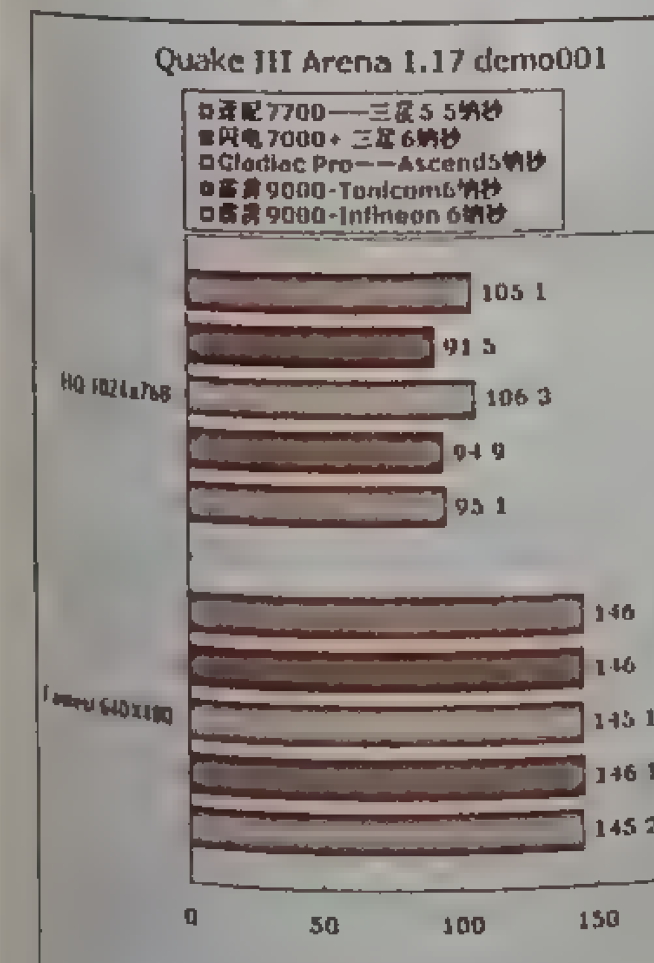
QUAKE Ⅲ ARENA v1.17 DEMO001（图－16）

在这项测试中，艾尔莎影雷者 GTS Pro 由于拥有明显优势——5 纳秒显存颗粒和高品质的电路设计（超频达到 235MHz DDR，等效 470MHz），成为当之无愧的第一名。

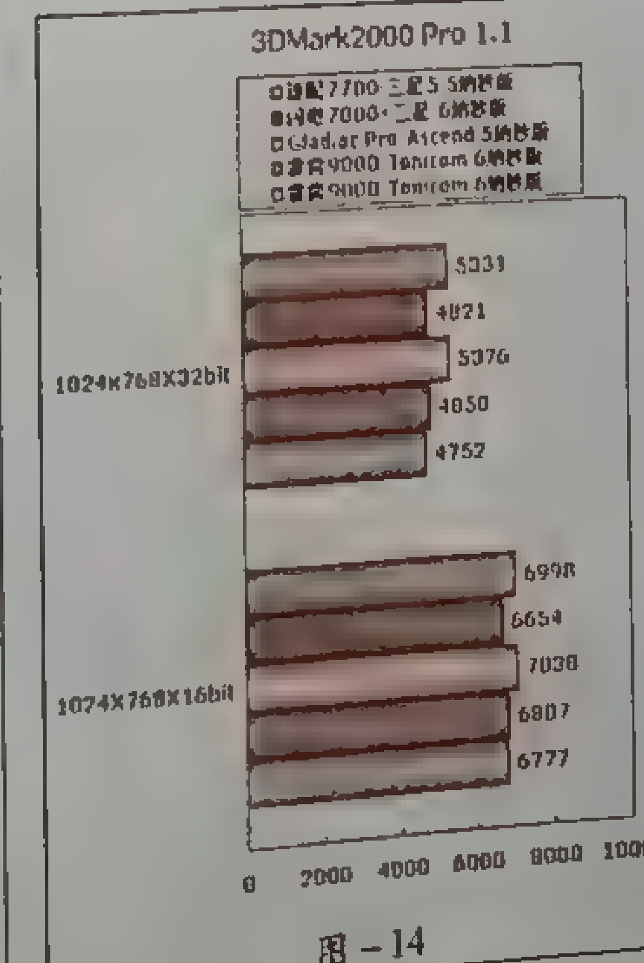
速配 7700 的 5.5 纳秒显存在缺省情况下已经超频（额定 183MHz DDR，缺省为 200MHz DDR，超频 17MHz），在此基础上再增加 20MHz，超频余量有点少

闪电 7000＋的三星 6 纳秒颗粒提供了 67MHz 的超频余量，比额定频率提高了 20%，超频百分比幅度是这次测试样品中最强的

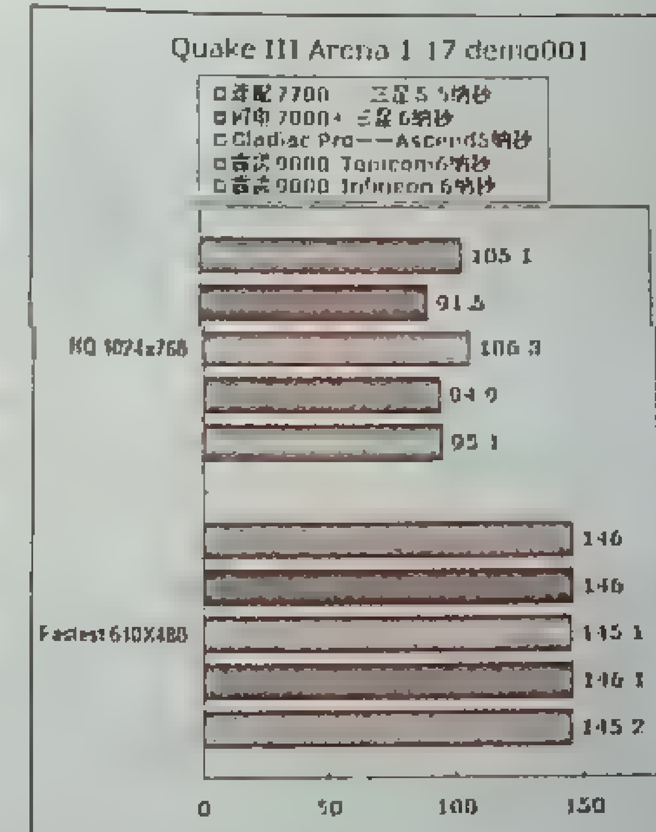
两款霹雳 9000，使用 Tonicom 6 纳秒版本相对较好，显存可以达到 190MHz DDR（等效 380MHz）；而 Infineon 版只能达到 178.5MHz DDR（等效 357MHz）。两款霹雳 9000 的内核基本上没有超频余量。



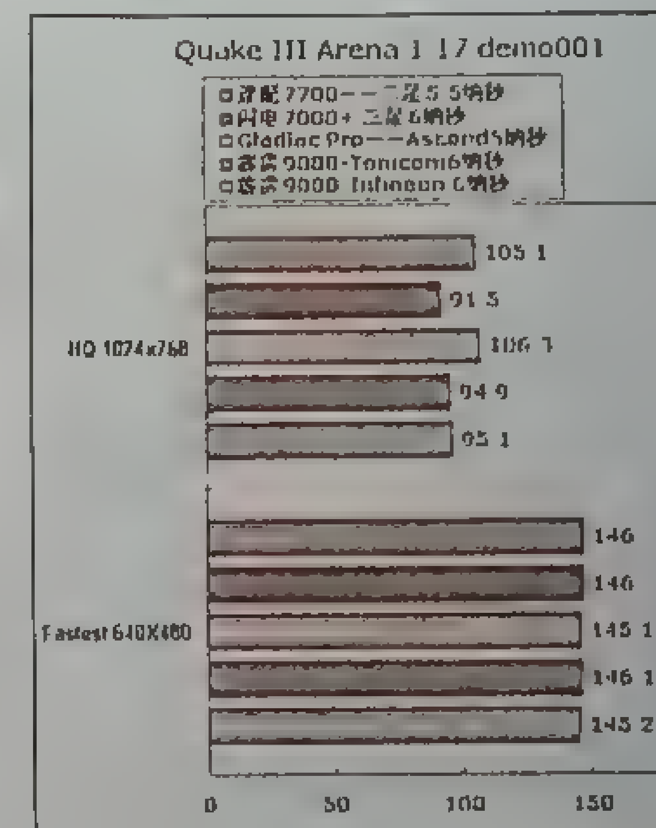
图－13



图－14



图－15



图－16

总　结

霹雳 9000：两个版本做工用料都较一般，但不影响实际使用。它们在缺省频率下运作，都表现得非常稳定。如果选择，我倾向于使用 Tonicom 6 纳秒版的霹雳 9000。总体看，霹雳 9000 的表现与其不足千元的价位相符。我们估计世和资讯可能会再推 5.5 纳秒或 5 纳秒显存的版本以体现其价值。

艾尔莎影雷者 GTS Pro：无论做工用料、性能或超频能力，都是这次测试的胜者；唯一不足是价格比对手都高了百多元。

闪电 7000＋：在测试中，它的表现都处于中等水平，显存超频能力强是它的最大优势。

速配 7700：厂家的默认设置就已经对显存进行了超频，对于 DIY 爱好者来说会有点“预支”的感觉；对一般用户倒是无所谓。

经过审慎考虑，我们决定把艾尔莎影雷者 GTS Pro 以及昂达闪电 7000＋作为首选，推荐给您。■

拔剑四顾"芯"茫然

——Matrox Marvel G450 eTV

文/游骑兵　编辑/Chance

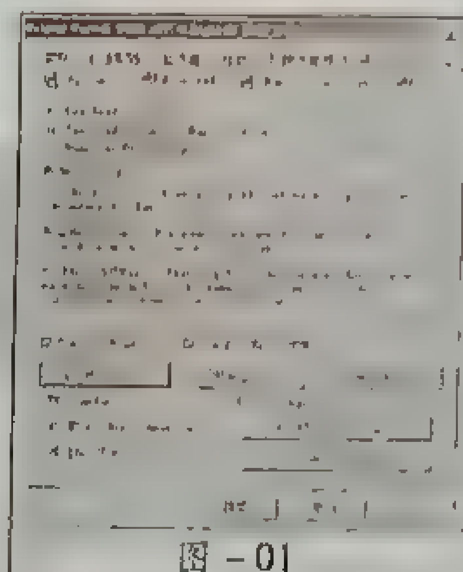
对于Matrox的双头显示我是倾慕已久。尽管各种报道对其不乏介绍，但不亲自一试，始终觉得不舒服。此次有机会拿到最新Matrox Marvel G450 eTV(以下简称eTV)，除了对这块全功能显卡的视频能力做一番剖析之外，正好还与大家一起体会一下真正的"双头"显示魅力。OK，废话少说，Let's GO!

插上eTV后重启系统，屏幕提示发现新显卡，指向光盘安装驱动。重启动进入桌面……蓝屏错误？！晕，不管它！按机箱上的RESET冷启动，这次重新进入视窗顺利识别出MAG XJ700T显示器并完成了显卡安装。

为了确诊，我又重新安装几次并在另一台机器上也试验这张卡，结果均会在第一次重启动时蓝屏，再启动则正常。这种问题在接下来安装视频软件包（电视接收及录放工具）也会出现（在重启动自动执行Matrox Quick Connect频道搜索时），实在是非常奇怪。幸好这些安装问题在以后使用时都不再发生了

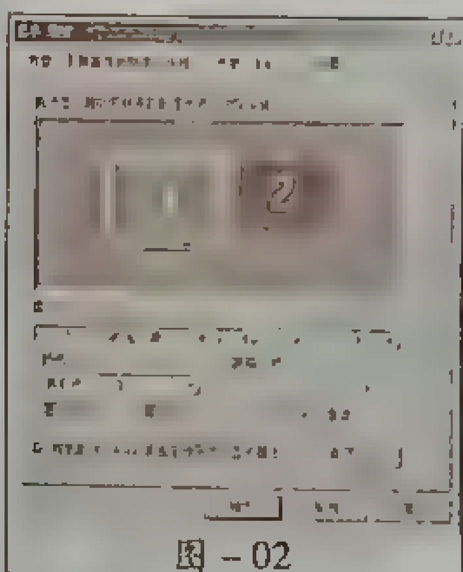
"双头"显示模式

经典Matrox双头显卡上提供两个CRT的D型接头，可连接两部显示器。而eTV由于主要面向家庭视频应用，因此提供的是一个CRT接头，另一个则是TV输出，通过集成输出端子提供S－Video或复合视频供连接电视之用。尽管eTV提供的是CRT＋TV双头显示，但相应的功能并未有任何缩减。(图－01)



图－01

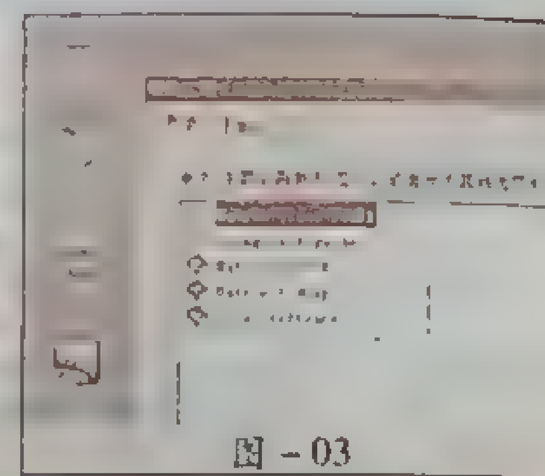
首先eTV支持传统的"扩展显示桌面"双头模式（DualHead Multi－Display）。一旦通过S－Video或复合视频端子将电视连接到eTV上，启动电脑进入视窗时，系统就会侦测到新显示设备，并提示是否开启"扩展显示桌面"。开启后，在视窗桌面属性中就会看到相应画面。你可以分别指定两个显示设备各自的属性，包括不同分辨率、色深等。在使用中，当鼠标移动到1号显示设备的右边缘时，它就会进入2号显示设备的范围。你也可以将一个应用程序窗口在两个显示范围中拖放移动，而在一个显示范围中最大化应用程序窗口时，它只会占用当前的显示范围。(图－02)



图－02

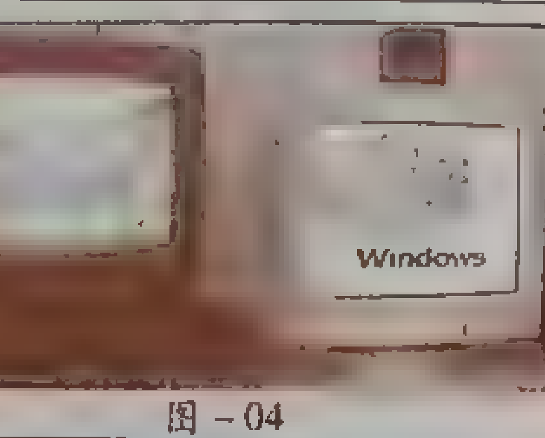
这个功能对于玩家来说有个很好玩的应用，比如运行HyperSnapDX抓图软件，游戏中按热键抓图并不知道抓下来的图片到底怎样，非得切换窗口才能看到。很多游戏中又不能切换窗口，只能一通乱抓退出游戏后再筛选。通过"扩展显示桌面"，你可以将HyperSnapDX窗口拖到2号显示范围，然后在1号显示设备运行游戏，只要一抓图，2号设备上就能显示出结果，非常方便。

视窗显示中，往往需要将电脑屏幕画面传到投影机，但通常电脑显示内容都很细小，在投影屏幕上很难体现出细节。有鉴于此，eTV在双头显示功能中提供了放大模式



图－03

选择Zoom，设定"跟随鼠标"及"保持纵横比放大"及其启动热键，在应用时只要按下热键，屏幕上鼠标就会变为圈选状态。你可以指定合适的放大显示范围，此后鼠标移动到什么地方，周围就会被放大显示在2号显示设备上（图－03、图－04）



图－04

用一台显示器一边看电视一边浏览网页实在不方便，两个窗口互相影响，显示范围也小得多。eTV提供DVDMax功能，通过自带的电视接播及DVD软件，就可以实现主显示设备的小窗口或后台窗口播放，副显示设备同时全屏播放的功能。经测试，通过驱动光盘附带了Matrox PC－VCR及Matrox DVD软件，无论是电视节目、硬盘上的媒体文件，还是DVD光盘，都可以利用这个功能获得不同寻常的享受。(图－05)

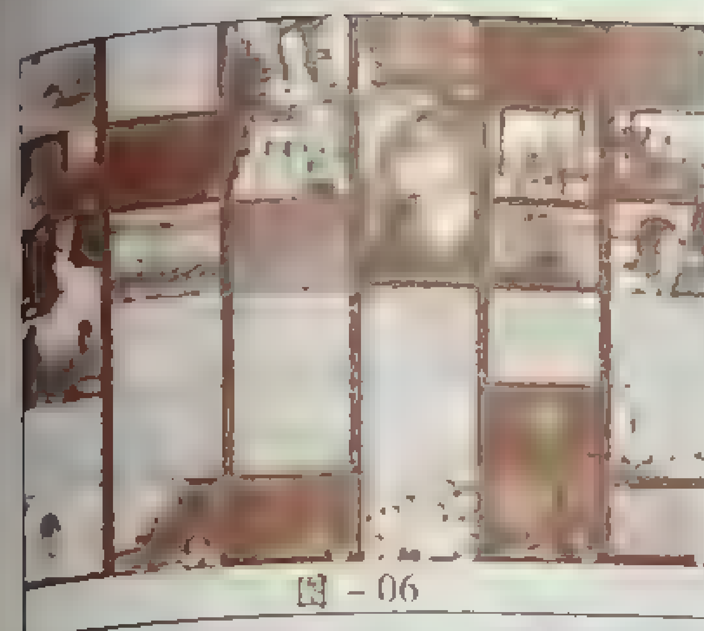
图－05

上述3种双头显示功能很强，但使用中会占用CPU资源，且过程中不能对显示属性进行调整，否则容易死机。而第4种Clone（克隆）模式则是比较常见的双头显示。这个功能适合将显示器上的游戏或演示通过TV端子输出，进行录播。在两个设备上同时显示相同内容，由于不需要很多处理步骤，因此系统兼容性较好，CPU使用率也比其它模式低。

eTV的双头显示功能有一个限制：无法在纯DOS模式或视窗DOS全屏模式下使用，比如电脑启动的自检画面等都无法通过TV端子输出，若有这方面的需要就得注意了

视频处理能力

eTV通过集成输入/输出端子来处理CATV、S－Video、复合视频及立体声音频信号。安装Matrox PC－VCR软件后即自动执行频道扫描程序。用户可通过选定国家名称来确定正确的视频规格，然后选择电视天线或有线输入模式，通过自动频道扫描将所有能接收到的频道记录下来



图－06

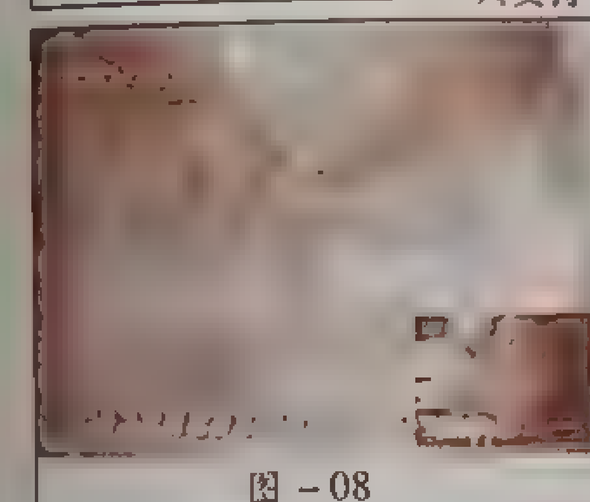
PC－VCR操作界面如同录像机遥控器，你可以通过面板调整音量、改变频道和录制节目。面板上有直接切换S－Video、复合视频及电视端子的输入信道按钮。多窗口浏览功能可以同时浏览近30个频道，可惜的是，想进入某个频道不能直接点击，而是需要记下频道号，然后通过数字按钮输入后选定，实在有点不方便（图－06）



图－07

eTV也拥有电视时移功能，在有事离开时只需按下相应功能键，当前频道内容就会记录在硬盘上，你回来后可以继续观看。在这个功能中，eTV引入画中画功能，可以将记录下的"过时"影像与正在播放的"实时"影像同屏播放，且可以随意切换大小屏幕中的内容。(图－07、图－08)

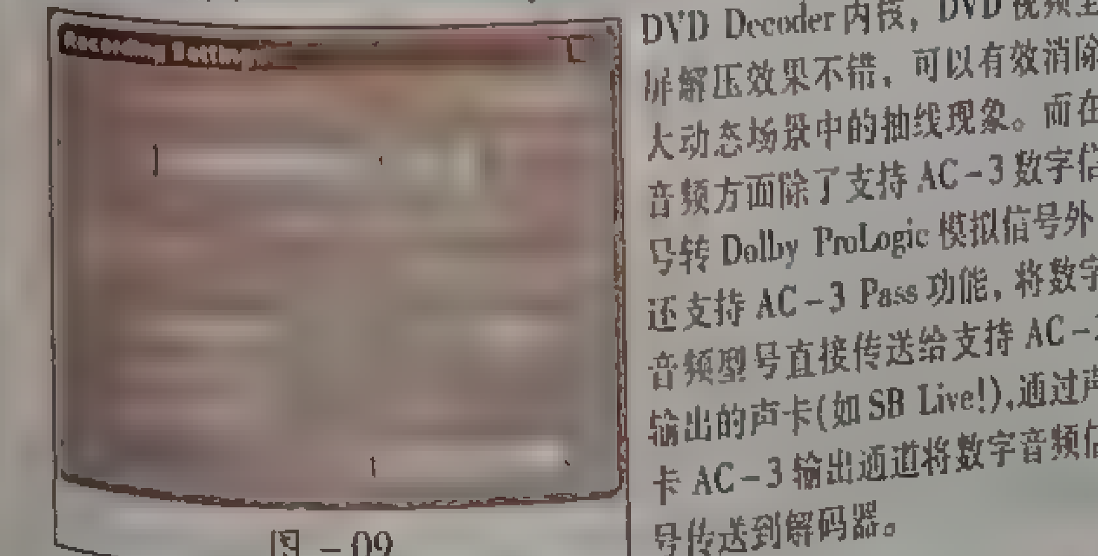
录制项目的设定，我注意到PAL制式只支持352×288(VCD规格)及352×576(SVCD规格）两种象素分辨率，且压缩模式只支持AVI(即RGB模式)，录制时对硬盘速度及容量要求很高）和MPEG2(分为SLP、LP和SP三种质量/容量档次。SLP画面质量最低但文件容量最小，SP方式画面质量最高但文件容量最大)。这个录制设定可以说非常古怪，即便是SVCD规格，由于不能调整MPEG2压缩码率，最终获得的MPEG2也会是非标准文件。而VCD规格下以MPEG2规格压缩自然会超出VCD要求的最高1150KB/s的码率，因此也得不到标准的VCD文件。真不知道设计者是怎么想的。当然，用MPEG2码率加MPEG1分辨率，可以在文件大小及画面品质间找到平衡点。(图－09)



图－08

上期我们用ATI All－in－Wonder Radeon测试过视频压缩保存。此次再使用电视信号及720×576象素的DV信号进行eTV压缩测试，结果非常令人惊喜！eTV可以很好地处理画面大小调整工作，720×576的DV信号被完美地压缩为352×288象素的MPEG2文件，一分钟节目存为SP模式的MPEG2文件用了25MB，也就是说此模式下一张650MB的CDR光盘约可存放26分钟高清晰节目。

eTV附带Matrox DVD Player，采用著名的Software CineMaster 99 DVD Decoder内核，DVD视频全屏解压效果不错，可以有效消除大动态场景中的抽线现象。而在音频方面除了支持AC－3数字信号转Dolby ProLogic模拟信号外，还支持AC－3 Pass功能，将数字音频型号直接传送给支持AC－3输出的声卡(如SB Live!)，通过声卡AC－3输出通道将数字音频信号传送到解码器。



图－09

eTV包装中还附带一张《Ulead VideoStudio SE v4.0》软件，这是家用视频软件中比较有名的一款非线性视频编辑工具（"非线性"大致可理解为"非实时处理"，即视频信号的录制、编辑、编码存放分别进行，这样对视频硬件要求会比较低，缺点是各过程中需要大量软件计算，因而很耗时间。通过这个软件可以方便地编辑eTV录制下来的视频文件，加入各种特效，然后再保存为最终的节目。不过，假如仅凭这么一个SE版(呵呵，功能有限)的视频编辑软件，就把"视频编辑卡"的标签贴在eTV上，那可就有点太夸强了。

通过对整个视频部分的测试，我发现无论是Matrox PC－VCR还是Matrox DVD Player，在将大分辨率视频以缩小比例(如720×576象素的DVD画面在50%下)播放时，画面中会有水波现象。另一个严重问题，两者操作中有比较严重的延迟现象，诸如启动程序、切换频道、播放DVD文件或光盘时无一幸免。另外，与上期测试的Radeon相比，eTV配件显得过于简单，只配有两根多端子输入/输出接口线（各约1尺长），为连接摄像机和电视机，我不得不"借用"ATI附带的复合视频信号线及S－Video信号线。

3D加速功能

G450 eTV使用64bit的三星6ns DDR显存，数据等效于128bit。主芯片采用0.18微米制程，有效减小了发热量，因此卡上只有一块散热片，无需加装风扇。

虽然eTV是全功能显卡，但3D游戏方面的能力依然是玩家关心的一个重要能力。下面以《QUAKE Ⅲ ARENA》的HQ及Fastest模式配合《3Dmark 2001》来进行测试。由于G450 eTV定位与上期为大家介绍过的ATI AiW Radeon非常相近，因此所有测试平台及条件均与上期一致，性能对照也可使用上期的数据，为节省篇幅，这里不再重复，而只列出G450 eTV的数据(表－01)。

G450 eTV	640	800	1024	1280
Quake3 HQ	52	35.5	22.3	14.9
Quake3 Fastest	101.3	82.5	52.9	33.6

表－01

G450 eTV属性调整窗口中可以开启32Bit Z－Buffer，但开启后会影响速度，因此上述测试都默认关闭该项。3DMark2001 v1.0的1024×768@16bit及1024×768@32bit测试结果。(图－10)

图－10

在新一代分辨率标准1024×768下，G450 eTV无法满足实用3D的要求。其3DMark得分比实在不理想。其各游戏测试帧数几乎全在30帧以下。G450 eTV支持环境凹凸贴图，但不支持硬件D3D T&L和全屏反锯齿功能，也不支持新的DOT3凹凸贴图。

结束语

通过长达两周的测试，我不由得感叹G450 eTV确实有独特魅力，但也难以回避它的遗憾。最大的问题是其驱动效率太低，在测试所用的PⅢ600E OC 744MHz/384MB内存的主机上，竟然碰到很久没有发生过的应用程序延迟，这实在令人吃惊。G450 eTV主显卡3D性能过低，应用软件性能设定欠缺。而且我们得到的版本所有软件及资料均为英文，这多少会影响它在国内市场的推广。也许只有那些迫切需要丰富的双头显示能力的用户，才能使G450 eTV发挥其真正的效用吧。■

3DMark 2001极品测试看真点

文/PCPOP·DDND　编辑/Chance

前　言

MadOnion(疯狂的洋葱)工作室在每年第一季度都会发布新版3DMark系列软件，继3DMark 99和3DMark 2000这两款经典测试工具后，3月14日终于又发布了众人期待已久的3DMark 2001。一时间，下载链接数量爆增，带宽人满为患。PCPOP在第一时间内做了基于该软件的主流显卡测试，现在让我们一起来看看它具有怎样的魅力(图-01)。

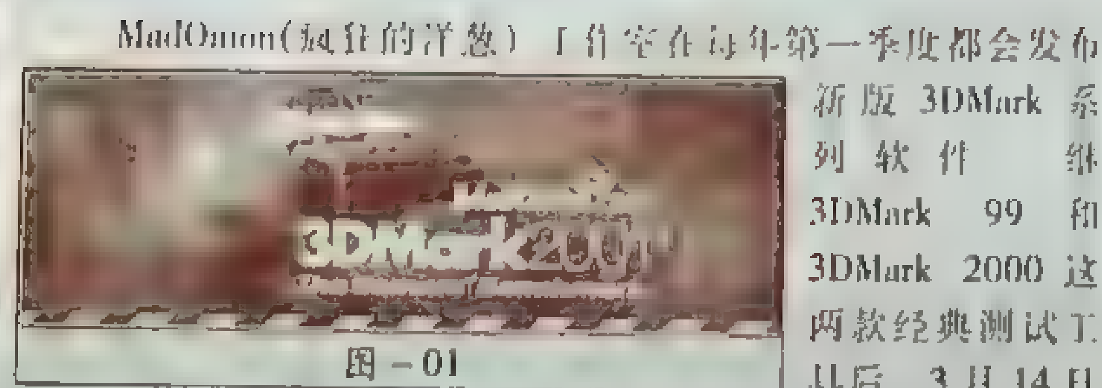


图-01

一、3DMark 2001的新特色

3DMark 2001使用了全新的MAX-FX引擎，最大的特色莫过于全面支持微软DirectX 8.0。DirectX 8.0相对于DirectX 7.0而言，最重要的增加项目即是Program Vertex Shader(可编程顶点光影效果)与Program Pixel Shader(可编程像素效果)也因此，3DMark 2001等同于针对ATI Radeon和nVIDIA GeFORCE2 GTS做了优化。当然，要想充分体验这些效果，您还需要安装支持DirectX 8.0的显卡驱动。和前一版的3DMark 2000一个显著不同是，2001版将测试显卡的默认设定提高为1024×768@32bit。这意味着当前主流显卡的的标准分辨率与运行色深已不再是800×600@16bit的中低品质画面。另外，继承一贯的传统，3DMark 2001的配套辅助工具，测试结果浏览器ResultBrowser2001仍必须独立下载。

3DMark 2001对于硬件平台的要求比前辈3DMark 2000要高得多，如果CPU没有达到500MHz或更高的运行频率，那么将会明显影响显卡测试成绩。具体要求见下：

CPU:Intel或兼容的500MHz(推荐650MHz)
内存:128MB
显卡:板载32MB或更多本地显存
软件:Windows 98SE/Me/2000
其它:必须安装微软DirectX 8.0或更高版本

使用3DMark 2001的方法基本上与3Dmark 2000相去不远，变化的只不过是版式而已。这些界面中的主要项目依次分别为：

[Project Edit]:编辑额外注释信息
[Selected Tests Change]:选择具体的测试项目
[Option Change]:测试环境的参数设定

[Display and CPU Setting]
- System Info:测试系统信息
- Change:选择测试硬件的具体设定

[Pro Tools]:
- Result Browser:开启测试结果浏览器
- Batch Run:以批处理方式进行测试，支持循环测试

[Run]:
- Benchmark:基准测试
- Demo:演示片段
- Game Demo:3DMark 2001中新增的可操控试玩游戏片段

建议玩家在进行[Display and CPU Setting]设定的时候，除使用默认参数外还可参考下图的设定(图-02)。

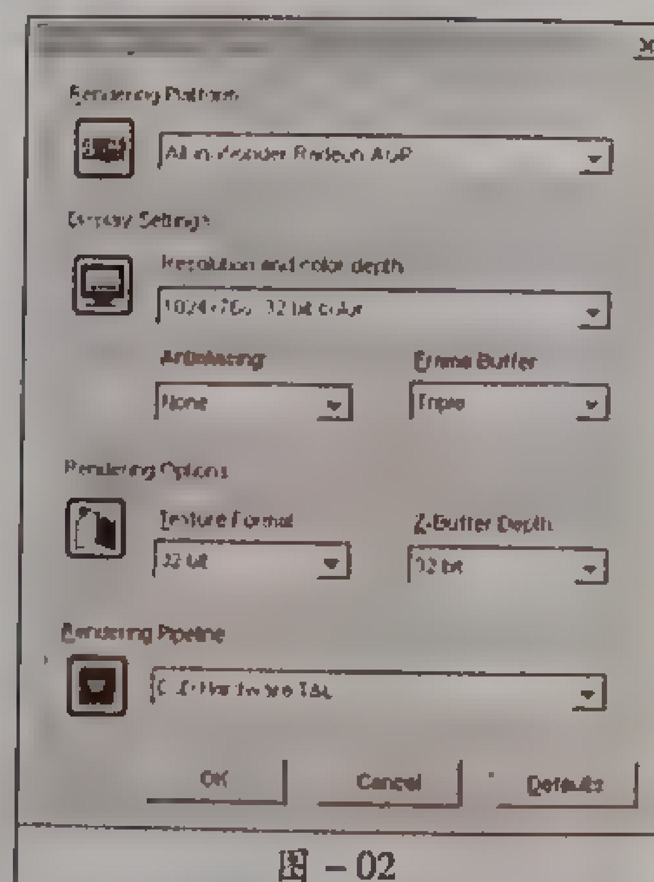


图-02

我们将[Frame Buffer]设为Triple(三重缓冲)是由于越来越多的游戏开始应用到了显卡帧缓存中的3个缓冲(前端、后端和后备)。大家应该还记得3DMark 2000中除了[Double Buffering]外还有一个名为[Single Buffering]的选项，这是最原始的帧缓存技术(画面存储于Single Buffering的帧缓中，显卡的数模转换器从帧缓取得最终显示的画面，还原于显示器，而帧缓再接手下一帧画面)。这样做的最大问题即是画面会出现令人反感的闪烁。

之后出现的Double Buffering技术解决了这个问题。它把帧缓存分为两个部分：前端与后端。数模转换器轮流读取这两个帧缓中存放的画面，这样闪烁感即不会出现。

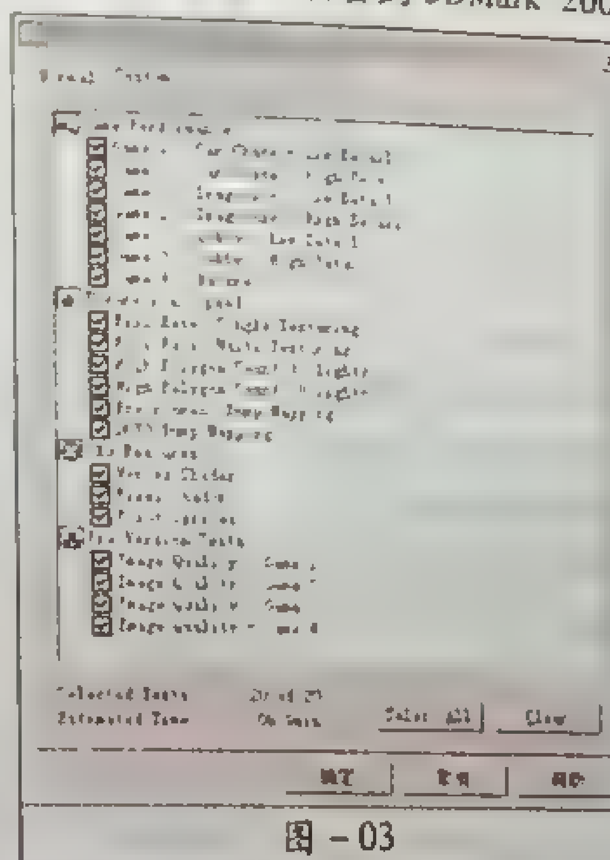
至于Triple Buffering，则是增加了一个称之为后备帧缓的部分。事实上它的作用相当于第2个后端缓存。数模转换器读取完第1个后端缓存即开始处理第2个后端缓存，这样的做法明显加快画面刷新速度而不再受到V-Sync(屏幕垂直同步刷新)显示器刷新率等待时间的限制。

Texture Format，笔者个人喜好设定为32bit。虽然3Dmark 2001的默认设定值为Compressed(压缩纹理)，但目前大部分游戏中的纹理最高仍为32bit的未压缩纹理。所以也许这样的设定更贴近目前真实的常见游戏环境。如果你更介意测试后的分值，那么默认设定的Compressed纹理可以在一定程度上提高成绩。

至于Z-Buffer Depth，根据不同显卡有不同设定选项，如ATI Radeon可选32bit，而GeFORCE2 GTS则只能选24bit。一般建议选则您显卡支持的最高项

二、酷辣的测试项目

打开[Selected Tests Change]，玩家可以看到3DMark 2001共3类16项关于Direct3D特效的测试，至于最后的Pro Version Tests则是将生成的图与标准参考图进行画面品质对比(图-03)。


图-03

[Game Performance]

这部分包含4个模拟D3D游戏的测试场景。除第4场景"自然"外，每个场景运行两次：第1次为低细节度(Low Detail)，第二次为高细节度(High Detail)。两次的测试画面与3D物件运动都一模一样，不同处在于高细节测试调用了更多的多边形、更细致的纹理贴图和更丰富的光源。

Game 1 - Car Chase:军用吉普躲避直升机进攻并反击的游戏演示。该项目在测试中加入了实时物理模型的应用，以表现车胎打滑与摩擦的效果。红色吉普用到了3层纹理，其中包含动态阴影纹理，也就是说车体的阴影部分也是一层纹理贴图。目前能在单渲染管道中一次完成3重纹理贴图渲染的暂时只有ATI的Radeon系列，如果显卡不支单周期3层纹理渲染，就会把动态阴影部分的纹理任务交于CPU完成。动态阴影部分利用到了DirectX 8.0中的顶点光影特效。场景中，路上的破碎卡车与房屋也使用了双层纹理，相信这是目前主流显卡都能负担的任务。其余一些3D静态物体只使用了一层纹理。至于背景画面，在低细节时为双层纹理，高细节则多增加一层纹理贴图(图-04)。


图-04

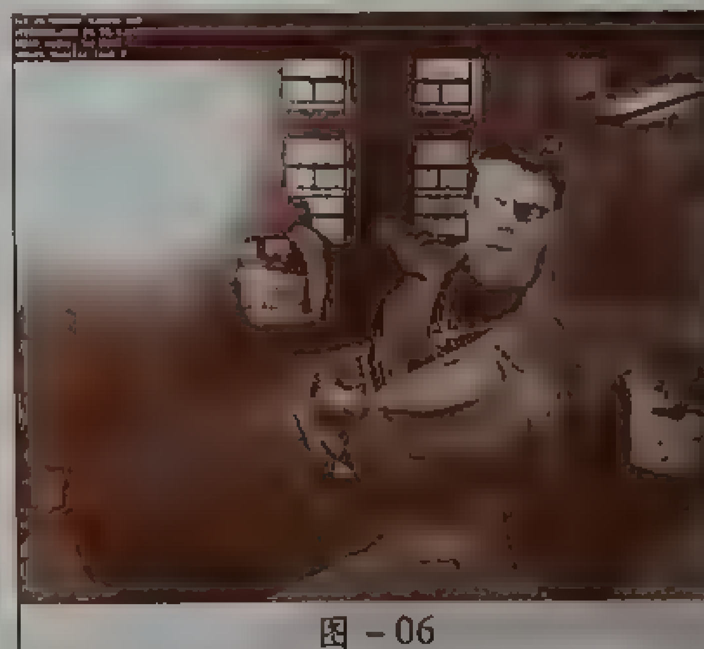
Game 2 - Dragothic:奇幻题材的游戏演示。骑在龙背上的神密女郎向地面的村民进攻，城堡中的弓箭手则进行反击。这段测试使用了一套新Global Illumination system(GI)照明系统。传统的3D游戏中，类似的场景都是使用一份最基础的纹理(称之为色彩纹理)，而后再在其上增加一个增补光照贴图纹理。因此在表现场景角落(如房间拐角)时比在光源直照下的场景显得黑暗，而全新的这套GI照明系统拥有一层额外的光源纹理，它的做用是为在直射光源下，比底层色彩纹理明亮的物体做进一步的表面处理。


图-05

演示中的龙与村民等主要运动物体使用了双层纹理贴图单元，并运用到顶点光影技术。在低细节度测试中，村庄背景使用双重纹理，而高细节度则是三重纹理(图-05)。

Game 3 - Lobby:取材自电影《黑客帝国》会议大厅枪战的经典片段。这段测试从人物纹理到枪支、烟雾和火光等效果等都给人留下了深刻的印象。这一切都即将在游戏《Max Payne》中得以实现。

如果你有一片符合DirectX 7.0标准的显卡，那么它所支持的特性都将在这个片段里使用到。除人物衣服上的顶点光源效果外，表肤可以由CPU来完成，但多边形生成、转换和表现皮衣光泽变化的顶点光源效果则必须由显卡来完成。所以显卡如果不支持Vertex Shader，运行此测试将显得缓慢。房间任何方位都使用了双纹理贴图，道具动态阴影部分同样利用顶点光源效果，如无法使用显卡硬件完成这个步骤，则CPU就要承担该项计算。地板会显示物体的反光倒影。


图-06

与Game 1和Game 2不同，Game 3中的高细节度测试不只是简单增加三角形数量与纹理细节，相比于低细节度测试，它增加了物体在大理石地板上的映射；活动物体拥有独立的动态阴影；子弹击中物体后，表面墙壁材料脱落效果(图-06)。

Game 4 - Nature:如此小桥流水人家的画面没想到也会在3DMark 2001中出现，画面中的溪流，鱼翁、垂钓难免勾起人们向往大自然的心情。只可惜这个场景对于显卡硬件要求远没有它所表现的主题那么轻松和平易近人。据我们所知，目前市场上除了GeFORCE3外，没有其他显卡可以跑出这部分测试。原因很简单，它运用到了Pixel Shader技术。这项测试完全针对DirectX 8.0开发，除一般D3D效果外还包含DirectDraw、DirectSound的配合。画面中的树、草、蝴蝶和渔夫由于全面使用顶点光源效果与可编程像素级技术，而显得活灵活现。

湖的表面在表现每一个顶点时都使用了一个编程像素效果单元及一个立方体贴图单元(立方体贴图单元使用4纹理着


图－07

色表，相当于4层纹理(增加[illegible]效果)，而流动的小溪则由两负数方的水纹理表面单元组成，每个表面单元又同时需要两个包含了色彩贴图及光照贴图的纹理单元。所以我们大体上可以把它看成是4层纹理效果。至于树叶、草和渔夫只使用了单层纹理。Nature并不具备低细节度测试，所有效果只能使用高标准细节。

很恐怖的是，该项目测试仅纹理显存的占用，峰值就高达40MB。而且玩家是否使用压缩格式纹理对此并不起任何作用。如果显卡不具备64MB本地显存，跑这段Demo就相当吃力(图－07)

[Theoretical Speed]

理论值单项测试，设有4类6项，每一类考验显卡一项3D性能。

Fill Rate Tests：进行两次材质填充测验以考察显卡像素填充率。第一次为单材质的填图速率，第二次为多材质填图速率。

High Polygon Count Tests：除考验显卡多边形生成能力外，还有光影转换测试(第一次测试一个单向光源，第二次测试一个单向光源加7个点光源)，我觉得这更像是针对显卡T&L准备的测试。

Environment Bump Mapping：不再是什么新鲜的测试项目了，值得注意的是GeFORCE3中也加入了对于EMBM环境凹凸贴图的支持

DOT3 Bump Mapping：内积式凹凸映射是比EMBM更先进的映射算法，与前者相比它最大的改进与优势是能进行每个像素级的照明。

DX8 Features：这部分是专为DirectX 8.0新特性准备的测试项目，很简单的3个测试却足以使大部分显卡立显老态。

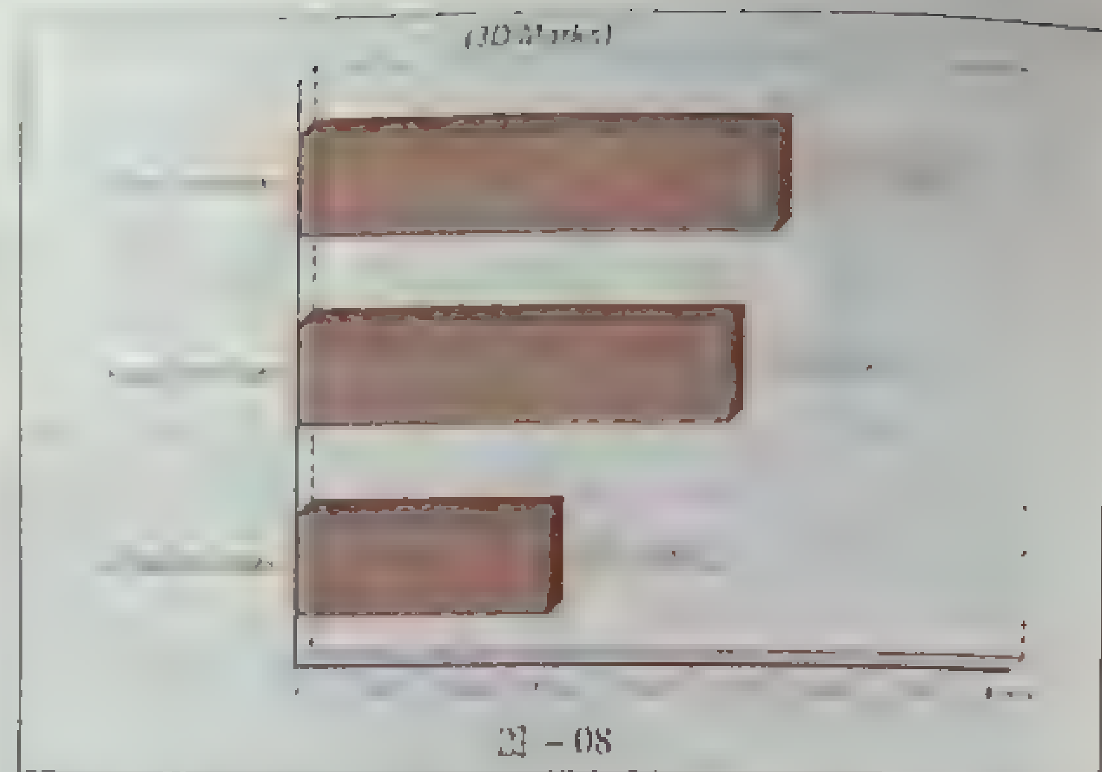
Vertex Shader：支持DirectX 8.0硬件顶点光影运算。大部分显卡运行此部分都需借用强大的CPU处理单元

Pixel Shader：支持DirectX 8.0硬件像素光影，即使有再强的CPU而没有GeFORCE3的话，也永远看不见这项测试的过程

Point Sprites：点状子图，实现粒子性渲染。

三、显卡实战测试

大部分用户并不是以比赛3DMark 2001的测试分值为乐。从MadOnion排行榜数据来看，位居前列的平台清一色都是以1GHz为CPU最低主频，显卡大部分为GeFORCE GTS Ultra(并大幅度超频)。有人说，3DMark 2001更像是一款测试CPU与显卡超频勇气的工具。相当一部分特效与场景，除了GeFORCE3这款超级显卡外，没有任何显卡能独立完成。而这时唯有让CPU负担起计算的部分，如果某些计算连CPU都无法完成，那么就会自动跳过。所以CPU频率高低直接影响最终测试成绩。



图－08

为了让大家了解众多显卡的具体性能，我们并不准备进行疯狂的超频，而只是以贴近普通用户的配置平台来实测。当然我们的测试成绩不是最高的，但却更具有实际参考价值(图－08～图－09)

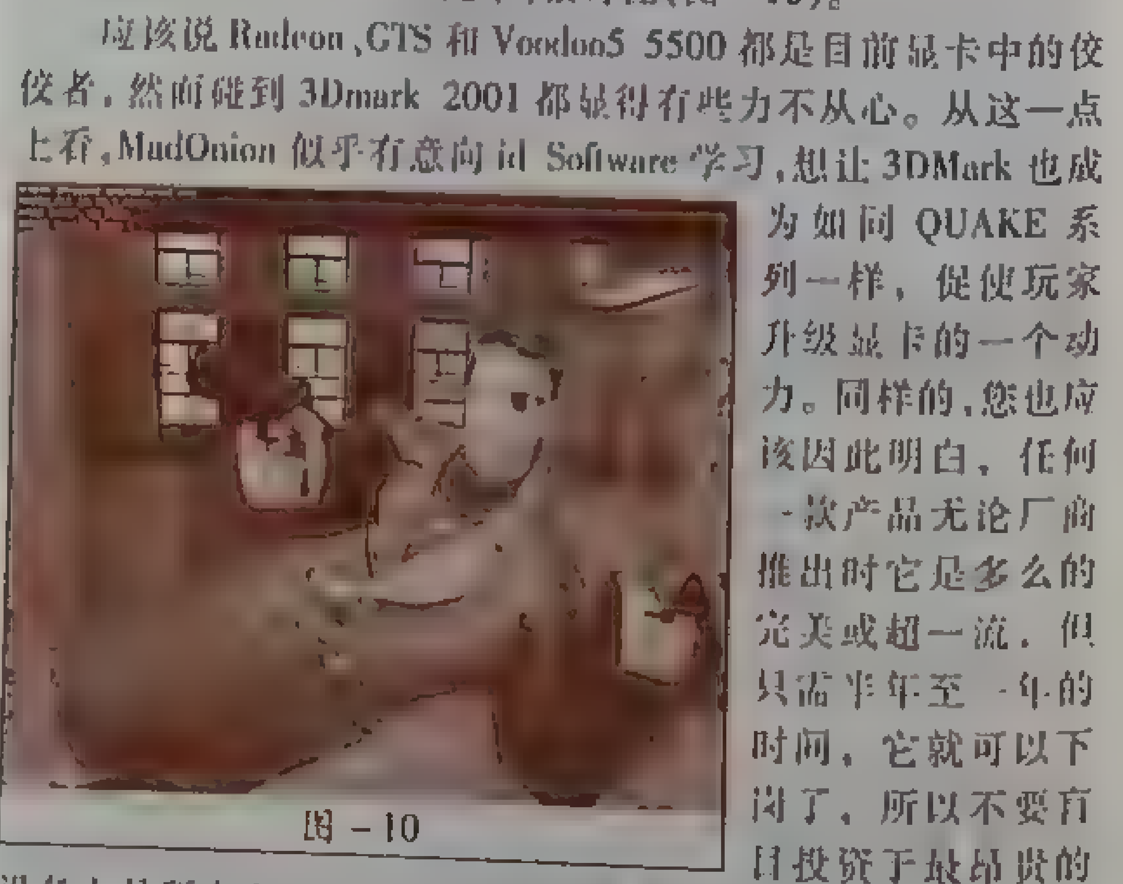
硬件	
CPU	[illegible] Duron 650 MHz [illegible]
主板	[illegible]
内存	[illegible] PC133 128MB
硬盘	Seagate 酷鱼 II
磁盘控制器	VIA 686B ATA/100
AGP模式	AGP 4x
声卡	SB Live Value
软件	
操作系统	Windows Me / DirectX 8.0
磁盘控制器	VIA 4 IN 1 Driver 4.29
测试工具	3DMark 2001 1024×768 32bit

测试显卡	显存	驱动版本
3dfx V5 5500	64MB	4.12.01.006
Nvidia GTS DDR	[illegible]MB	10.80 [illegible]
ATI Radeon DDR	[illegible]MB	4.13.7049

图－09

考察结果浏览器ResultBrowser 2001中生成的对比图，ATI的Radeon系列画面品质要略胜一筹。主要区别在于纹理细节上的表现。另外一个比较夸张的是，GeFORCE2 GTS Pro在Game 3中枪没有打出火光来，很奇怪(图－10)。

应该说Radeon、GTS和Voodoo5 5500都是目前显卡中的佼佼者，然而碰到3Dmark 2001都显得有些力不从心。从这一点上看，MadOnion似乎有意向id Software学习，想让3DMark也成为如同QUAKE系列一样，促使玩家升级显卡的一个动力。同样的，您也应该因此明白，任何一款产品无论厂商推出时它是多么的完美或超一流，但只需半年至一年的时间，它就可以下岗了，所以不要盲目投资于最昂贵的设备上是所有DIY玩家要注意的问题。■


图－10

2001年GDC年会新品特报

文/Cho　编辑/Chance

每年春季在美国圣何塞举办的游戏开发者年会(Game Developers Conference，简称GDC)，都吸引了来自全球各地的游戏制造商聚首一堂。他们将围绕游戏业的各种议题展开演讲、讨论及座谈。这成了了解业内最新游戏软硬件和周边信息的大好机会。同时，游戏开发人员还可以亲自尝试最新的设计工具(例如3D建模软件、3D捕捉技术、唇部动作合成)。参加GDC的人士，最关心的是以游戏开发为主的内容。而GDC上最常见的大都是游戏开发工具或技术趋势。其中涵盖了从角色及故事设计到人工智能甚至市场行销学等诸多方面。而涉及的硬件平台更是从PS2到PC包罗万象。无论是简单的基本知识还是有可能使人听得全然不知所云的技术讨论，一切游戏业者关心的资讯在这里应有尽有。

与5月份举办的E3不同，GDC上的新游戏宣传明显要少得多。GDC上不会有很多的Show Girl，也没有什么强大的宣传攻势或嘈杂的游戏演示噪音，你也不会看到太多疯狂的游戏爱好者。在GDC，所谓的名人就是为游戏业做出卓越贡献的设计大师——当我们看看今天的游戏时，依然会感受到他们当初踏出的一步对游戏发展所产生的影响有多么深远。

软件开发工具

诸如《Maya》、《Lightwave》、《3DStudio MAX》以及《Soft Image》等3D制作工具在GDC上是非常重要的展示产品。一些出色的新软件——例如《Real Viz' Image Modeling》也在GDC上做了演示。这个软件允许你在获取了一系列图片后，设定一些关键点。然后它就会在15分钟内生成带纹理的高品质3D模型。一家名为3Q的公司也在其场馆展位内进行摄影建模的演示：使用3台相机生成带纹理的模型。而令人吃惊的是，整个过程只需要8分钟！(图－01、图－02)


图－01：3Q公司的展位


图－02：好事者做的一个吐舌头动作，8分钟后被转换为3D模型

今年GDC的最大特点就是有大量开发商向同行展示新研发的3D引擎。由LithTech、NetImmerse和Epic(Unreal)等公司推出的数款3D引擎在展会上进行了动态演示。还有相当数量的公司也在展示他们基于Web网页以及流媒体数据的游戏(例如Wild Tangent、Real.com以及Shockwave.com等网站)。

非常幸运的是，对于那些希望了解游戏硬件方面进展的参观者来说，PC硬件是开发者最重要的工具。许多硬件厂商都带上了他们的宝贝产品到GDC，期望游戏开发人员可以为这些新出炉的产品在软件层上予以优化，从而增强自身的市场竞争力。

Intel公司

英特尔的场馆显得有点阴郁(图－03)，幸运的是在它周围簇拥着几家伙伴公司，例如：带来广受欢迎的多人游戏《Tribes2》(部落Ⅱ)的Sierra Studios以及带来新Unreal引擎的Epic公司。英特尔目前正积极推动游戏开发商针对P4 SSE2指令集的优化支持，相信一定会投入不少成本(图－04)。


图－03：Intel的展馆


图－04，著名的游戏工具GameSpy正在演示(QUAKE3)

AMD公司

AMD新近推出的1.33GHz Athlon处理器在本届展会上十分耀眼，它吸引了参观者的许多目光。AMD表示，他们将会继续推动DDR内存作为高端PC系统的标准内存。由于电脑用户开始越来越多地从事包括视频编辑及其他数码影音处理在内的创作，因此用户比以往任何时候都更需要价格便宜性能强劲的CPU，以及可以提供更高带宽的内存。AMD在今年将会继续提升Athlon的时钟速度到1.7GHz，并且沿用Socket A架构的管脚界面，并保持较低的拥有成本。

AMD也表示，Athlon的下一版内核(研发代号：Palomino——巴洛米诺)将会先在笔记本电脑市场向

世。而双 Athlon 配置将会在 7 月底之前，连同 Socket A 接口的 Palomino 一同推出。Duron 的下一版内核（研发代号：Morgan——摩根）将会在几个月内问世，今年第 3 季度开始量产新的 Duron 以 900MHz 起步。这个版本增加了 AMD 的 PowerNow! v2.0 增强技术，对于广大追求性价比的 DIY 玩家而言，“摩根”是非常值得关注的产品

很多人关心的 0.13 微米制造工艺以及 ClawHammer（兼容 x86 的 64 位处理器）此次也都出现在了 AMD 明年的发展线路图中

nVIDIA 公司

PC 图形硬件领域是当前整个行业淘汰速度相当惊人的部分，厂商间的大战从未平息过。在本届 GDC 里，nVIDIA 相对于它的竞争对手拥有更大的场地。他们此行的主要目的是为了展示 GeFORCE3 以及面向移动电脑用户的 GeFORCE2 GO 显卡（图－05）



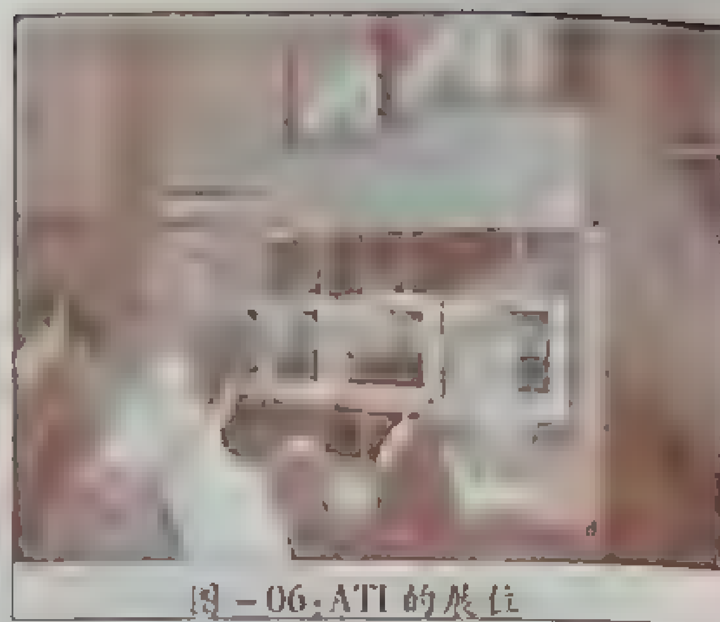
图－05：nVIDIA 的展位

在过去的一年里，nVIDIA 成长非常迅猛，目前他们的产品已经推广到各个平台上：游戏机（XBOX）、PC（笔记本电脑、桌面系统、专业图形系统）、苹果电脑以及即将问世的新款 PDA 和无线通讯等产品。游戏开发人员目前正迅速转向 DirectX 8.0，而 nVIDIA 将会是这种转变的最快（也是最大）受益者

nVIDIA 没有打算推出类似 MX 那样的 GeFORCE3 精简版产品，这样的东西只可能在未来 NV25 芯片问世后才会推出。对于企望有 GeFORCE3 MX 的买家来说，这的确不是一个好消息。钟情 NV 系列的玩家，想拥有“便宜又大碗”的产品，目前依然只能选择 GeForce2 MX400（200MHz 内核；166MHz 128bit SDRAM 或 64bit DDR 显存）。GeFORCE3 暂时也不会有专业版本推出——这本身很正常，因为相对于 GeFORCE2，新增特性对于专业图形应用来说没什么大的帮助，因此您无需感到失望。

ATI 公司

Radeon（中文名：镭）以及新近从 Sonic Blue 获得的 FireGL 主打着专业产品，因此大的要在 ATI 展台中做着重点（图－06）。ATI 自己有意推出经过 OpenGL 优化的工作站版 Radeon，芯片代号 R6WS，相信它的正式名称将是 Radeon Workstation AGP。由于收购了 FireGL，因此以往 FireGL 的OEM/整机市场以及高端专业用户也等于被一并由 ATI 接收过来



图－06：ATI 的展位

ATI 没有在 GDC 上透露下一代 Radeon 的消息，但从其他渠道获得的消息来看，新一代的 Radeon（暂名 Radeon Ⅱ）将会从硬件级别支持 DirectX 8.0，其性能也会以绝对优势全面击败 GeFORCE3

ATI 还会在 All－In－Wonder Radeon Ⅱ中首次使用全新的 Rage Theater 2 视频处理芯片。新的 Rage Theater 2 将支持 MPEG4 硬件解码。而 ATI 的工程师目前正尝试在 Rage Theater 2 中整合 DTS 解码器，从而进一步提升 All－In－Wonder 系列的声音品质

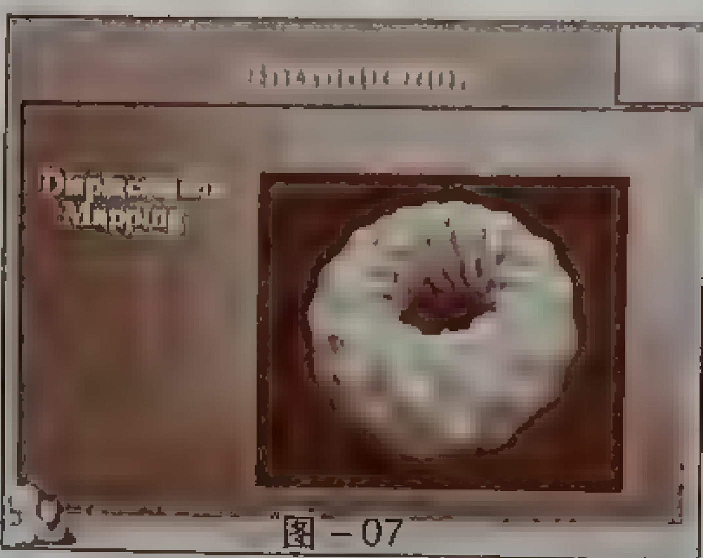
ATI 还将发布针对 PDA 及智能可视电话的 3D 解决方案。毫无疑问，这将是现有 Radeon VE 显卡的特别版本，其耗电量甚至要还少于用在移动电脑上的 Radeon Mobility 芯片。

除此以外，ATI 的下一代产品还可能提供对微软最新 GDI＋技术的硬件支持

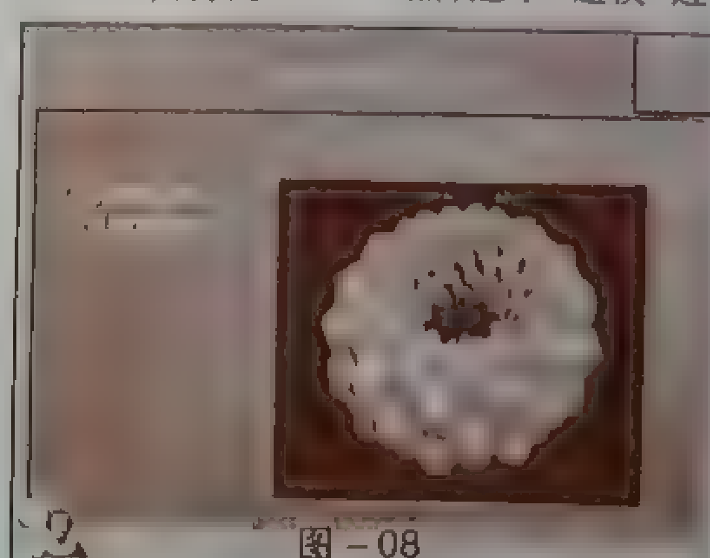
Matrox 公司

Matrox 在 GDC 上组织了一个简短的演讲，主要是向游戏开发人员报告该公司的未来计划。Matrox 声称他们目前正专注于商业市场，G450 卖得相当好……。从 Matrox 依然参加这次 GDC 会议来看，它并没有放弃游戏产业

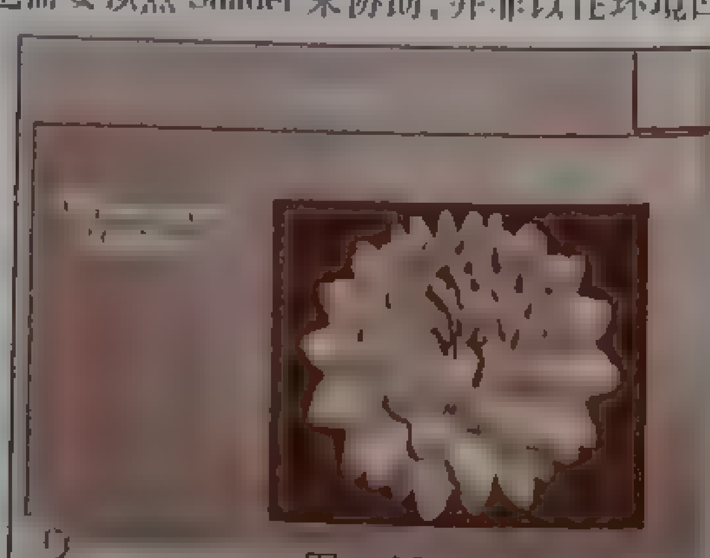
Matrox 演讲中提到 Displacement Mapping（置换贴图）技术。置换贴图可以透过两张纹理的混合形成真正的凹凸模型，就是说该技术通过一张基本纹理、一张光照纹理以及一张最重要的高级纹理来完成模型外观的生成过程。模型本身也许只是一个圆筒，但是使用了置换贴图后，就可能生成一个球状物件。这种技术以往只是在 Pixar 的 Photorealistic Renderman 上得以应用。当然，这个“建模”过程也需要顶点 Shader 来协助，并非以往环境凹凸贴图那样只是一个单纯的穿图过程，而是一个超复杂的计算。如果该技术能实现硬件层面的支持，这将是 3D 图形芯片的又一次重大突破（图－07～图－09）



图－07



图－08

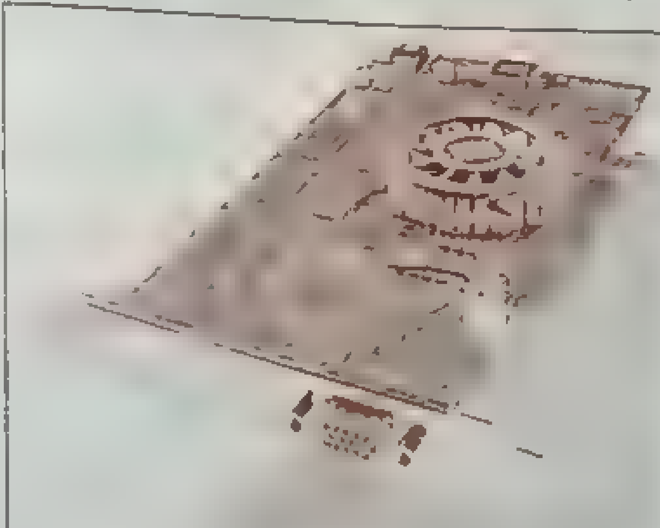


图－09

Matrox 的置换贴图技术演示

ST Microlectronics 公司

ST 公司最新推出的 Kyro Ⅱ芯片非常抢眼，这并不是说 Kyro Ⅱ的性能真的又多么强劲，而是因为 Kyro Ⅱ在合理的价位上提供了极具具有竞争力的性能。著名的大力神以及创新公司都将会在 5 月中旬正式上市他们采用 Kyro Ⅱ芯片生产的显卡，这将使得 nVIDIA 阵营受到相当大的市场考验。



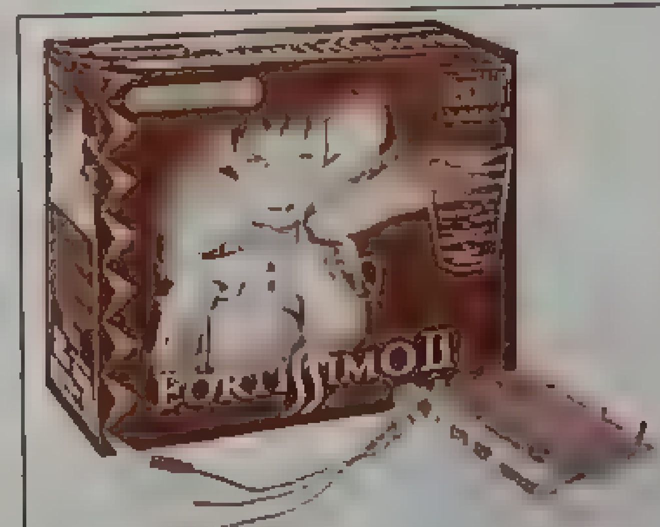
图－10：大力神公司的 3D Prophet 4500 采用 ST Kyro Ⅱ芯片，具有极高的性价比

Kyro Ⅱ的竞争对手包括 GeFORCE2 MX 和 Radeon LE。由于 Kyro Ⅱ使用了 Tiler（小块）式渲染（把屏幕图形分割成许多小块处理）以及 HSR（隐面消除）技术，因此它所需的显存带宽将会是传统渲染方式的 1/3 左右。这使得在占板卡成本非常大的显存方面，Kyro Ⅱ的显卡只需使用 128bit 的 SDRM 就可以达到相当理想的性能。毫无疑问，Kyro Ⅱ显卡的成本将比 GeFORCE2 MX400 更低，而接近于 MX200。特别是 Kyro Ⅱ在许多游戏中可以提供比 GF2 MX400 更高的速度（800×600×32bit 以上）。在一个技术演示中，Kyro Ⅱ甚至实现了每秒 60 亿像素的填充率



图－11：大力神公司使用 CMI－8738 芯片的 GameSurround Muse XL 声卡

nVIDIA 因此相当惧怕 ST Microlectronics 这个竞争策略几乎与自己完全一样的对手。它更惧怕 Kyro Ⅱ的下一代产品 STG5000（提供硬件 T&L 和双头输出）。因此在 GDC 期间，nVIDIA 向一些板卡生产商和销售商发布了名为《Kyro Ⅱ——What You Should Kyro Ⅱ》——实际上是旨在踩扁 Kyro Ⅱ——的秘密文件。但是这个密件里提供的论据却并非 100% 正确。通篇看来，只有 Kyro Ⅱ不具备硬件T&L 以及 DirectX 8.0 的硬件支持是说到了点子上，其他贬低对手的内容却是强词夺理。例如：把著名硬件网站 Anantech 所做的 Kyro Ⅱ测试报告数据篡改。Anandtech 的原文曾写道：大力神的 3D Prophet 4500 是由 ST Microlectronics 的 Kyro Ⅱ公版显卡修改而来。而 nVIDIA 却在文件中篡改成大力神 3D Prophet 4500 采用的 PCB 基板设计是nVIDIA 的 GeFORCE2 GTS。其他诸如把 Sharkyextreme 网站的Kyro Ⅱ测试歪曲；把一个还在测试的游戏画面所存在的瑕疵说成是 Kyro Ⅱ的 Bug（事实上 nVIDIA 自己的显卡在那个测试版游戏中存在同样的问题，甚至错误更严重）……nVIDIA 的这个举动在本次展会引起了一些知名硬件网站的不满，并且纷纷引之为业界笑柄。



图－12：大力神公司的 GameSurround Fortissimo Ⅱ声卡

大力神公司

说起 Kyro Ⅱ芯片，当然离不开大力神公司。大力神在本届 GDC 上展示了 4 款最新产品：使用 GeFORCE3 的 3D Prophet Ⅲ、使用 Kyro Ⅱ的 3D Prophet 4500（图－10）、使用 CMI－8738 芯片的 GameSurround Muse XL（图－11）和使用 Cirrus Logic 的 SoundFusion CS4624 芯片的 GameSurround Fortissimo Ⅱ声卡（图－12、图－13）。该款声卡定价 49 美金，支持 EAX 2.0、A3D 等音频 API。

Analog Devices

Analog Devices 在 GDC 展示了具备 SPX（Sound Production Extentions，声音作品扩展）技术的音乐编辑软件——SoundMAX。SPX 技术是 Analog Devices 从 Staccatto 公司那里获得的。后者不仅提供音频软件，还推出音频样本库。比如，当 Analog Devices 不能正确的对脚步声进行采样时，Stacatto 就会帮助 Analog Devices 制作需要的素材。

创新科技

创新公司在 GDC 上积极推广类似 OpenGL 但却是音频领域的 OpenAL（开放式音频语言）。它将应用于 Windows、Linux 以及 Mac 三个平台上，著名的网络对战游戏 Epic 的《Unreal Tournament》（虚幻：竞技场）支持该协议。三个平台都透过 OpenAL 实现了对 EAX 的支持。OpenAL 拥有一个扩展体制（这一点和 OpenGL 类似），允许厂商自行添加新功能子集。创新在 GDC 上透露，目前的 OpenAL 已经有创新添加的扩展程序，这个新扩展是用来实现实时杜比数码回放的，可以把音轨和语音两部分都以杜比数码方式来进行实时编码。



图－13：GameSurround Fortissimo Ⅱ声卡有较强的扩展能力

而杜比实验室自己也有一些新技 （转下页）

最新模拟器快报

——Game Boy Advance

文/Monster　编辑/Chance

今天我们的主题是任天堂公司近日刚发布的掌上游戏机:Game Boy Advance(简称 GBA)。在讨论关于这款主机的任何话题之前,最好您先对它有些了解(图－01)



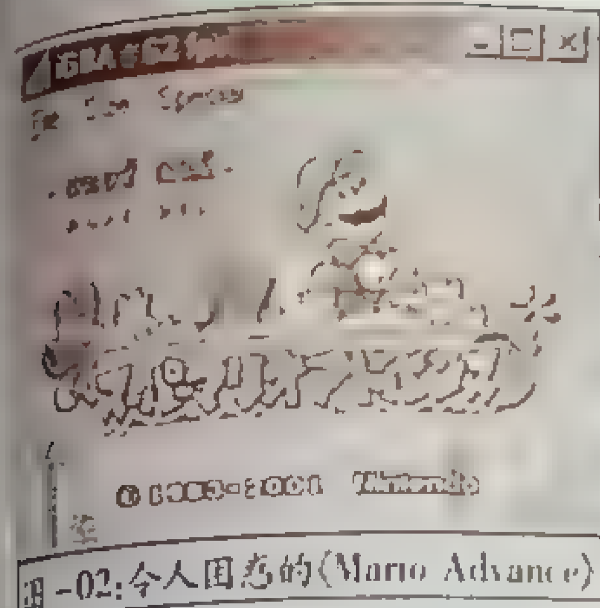
图－01:3 月 21 日刚发布的 GBA 掌机

GBA 使用一颗 32 位 RISC(精简指令集)作为主CPU(内嵌 32KB 的 WRAM),和一块 8 位 CISC(复杂指令集)CPU 进行辅助处理。配有 2.9 英寸 TFT 反射型彩色液晶显示屏,面积为 40.8×61.2 mm。影象分辨率 240×160 象素,能够同屏显示 32768 种颜色(其中角色模式同显 511 色,位图模式同显 32768 色)。游戏机带有 96KB 的 VRAM 和 256KB 的 WRAM。当使用主机内建扬声器时,GBA 输出单声道信号;而使用耳机时则输出立体声信号。主机大小为 82×144.4×24.5 mm,净重 140 克,使用两节 5 号 AA 电池能够工作 15 个小时。GBA 使用卡带作为游戏载体,能够兼容原先 GB 和 GBC 的游戏

当 3 月 21 日 GBA 在日本发售时,很多人并没有想到 GBA 何时能够被模拟出来。然而出人意料的事情发生了:GBA 发售之后不到一周,游戏 ROM 就被人使用专门定做的设备给 Dump 下来了!而 GBA 硬件模拟器更是在很早之前就已经推出,但由于那时 GBA 本身还没有正式发布,也没有任何可用的游戏 ROM,大多数人都不确定这些模拟器是否是货真价实的 GBA 模拟器。然而在 ROM 被 Dump 下来后,一个 GBA 模拟器——iGBA——的作者马上就报告:他的模拟器能够运行任天堂《F－Zero》!一下子,模拟器世界轰动了。因为以前从来就没有一款主机能够在这么短的时间内被模拟出来,更何况这个主机还是所有人都热切期待的 Game Boy Advance!

但是"能够模拟"与"完美运行"是两个不同的概念。从最新的 iGBA Beta 8 说明文档来看,这个模拟器的完成度相当高,至少达到了 80% 的整体模拟程度(其 CPU 部分的模拟更是到了 95%,卡带闪存也模拟完毕)。但是由于 CPU 时钟频率的模拟还不完善,所以有时候会出现一些不稳定;而且不支持手柄,也没有任何声音

iGBA 能够识别以 bin 和 gba 为后缀的游戏文件。在 Monster 写这篇文章的时候,网上报道已经有 7 个 ROM 被 Dump 下来,其中包含很多人非常期待的《恶魔城》。但目前能够找到的只有 4 个:任天堂的《F－Zero》、《Mario Advance》、《Kururin》和 CAPCOM 的《Rockman EXE》。这些 ROM 都能够在 iGBA 上面运行(尤其是《F－Zero》,效果真的不错)。但是《Mario Advance》和《Rockman EXE》还有些问题,从出错提示上看,似乎是和 Flash ROM 有关。后来又有消息说《F－Zero》和《Mario》最早的 ROM 是 Dump 坏的版本,所以有问题。然后网上又散布出一张用 GBA 图片提取工具抓出来的《Mario》游戏界面。但由于提供图片的站点是西班牙文,很多人都被弄糊涂了,那个时候 Monster 也被搞晕了(图－02)



图－02:令人困惑的《Mario Advance》

另外,从台湾好友 Billy Jr 那里得来的消息称,《恶魔城》的 ROM 虽然已经 Dump 下来,但除了能够看到 KONAMI 和 KCEK(GBA 恶魔城的开发商,全称是 KONAMI Computer Entertainment Kobe)的公司标志外,然后没下文了……(图－03)。不过相信随着开发进度的加快,用模拟器玩 GBA 的《恶魔城》绝对不是很遥远的事情。



图－03:《恶魔城》的模拟还只能看到厂商标志而已

iGBA 的使用非常简单,从 http://igba.multimania.com/下载最新版本的软件后,直接运行 igba.exe 即可。这时程序会自动打开对话框,要求选择准备运行的 ROM。选择好 ROM 之后,iGBA 就开始模拟。由于 iGBA 目前还处于早期开发阶段,所以功能菜单非常简单,只有[File]、[Size]和[Special]这 3 个项目:

[File]项目可以打开新 ROM 和将当前程序复位;

[Size]则控制显示窗口的大小;

[Special]可以让程序对 ROM 文件进行写入操作。

iGBA 目前还不允许用户自定义按键,只能使用默认设置:光标方向键控制方向,[Enter]对应[开始],[Ctrl]对应[选择],[TAB]和[Space]分别对应手柄上的[B]和[A]。

好了,关于 iGBA 的介绍就这么多,还不赶紧去试试?当然,除了 iGBA 以外,还有好几个 GBA 模拟器正在开发中,比如 Boycott Advance 等等。但由于目前效果最好的要数 iGBA,所以我们这次没有介绍其他模拟器。

OK,了解了 GBA 模拟器现状,我们再来看看最近与模拟器相关的其他消息。

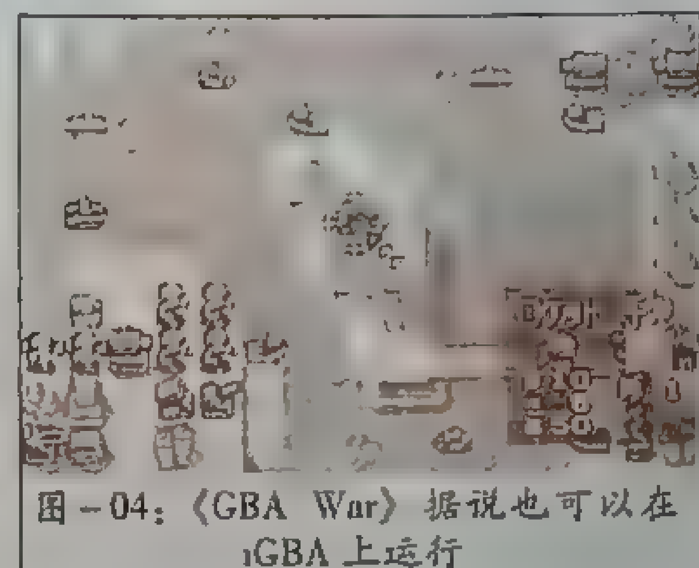
首先,来猜猜为什么 GBA 模拟器会这么快出现呢?呵呵,其实答案非常简单:和以前我们讨论过的 SEGA Dreamcast 出现盗版的原因类似。原来,早在去年 11 月底左右,美国任天堂发布给软件开发厂商的 Game Boy Advance 软件开发包就被人偷偷拿到网上散布了,当时 Monster 误打误撞也弄到了一份。由于这个 100 多 MB 的基于 GNU 的软件包,里面有详细的 GBA 硬件规格描述和编程规则说明,所以熟练的程序员能够很容易的为已经编写好的 Demo 开发一个外部运行环境——模拟器。于是从 2001 年元旦开始到 GBA 在日本正式发售这一段时间中,有很多宣称能够运行 GBA Demo 的模拟器(iGBA 就是其中之一),相信很多模拟器开发者都参考了开发包中的内容吧。

本来 Monster 也打算去试试开发包的,但在拿到这个东西后没几天,就被公司发配到了上海去工作。而撰写本文前几天,传来的消息称,我在北京的一个硬盘突然出现故障,上面将近 4GB 的重要数据全部丢失,其中就包括这个好不容易才搞到的 GBA 开发包和 Dreamcast Katana 开发包!!天呐,Monster 现在唯一能作的就是向这些数据的在天之灵祈祷了……

下面插报其它与模拟器相关的新闻:

1 台湾的模拟器大玩家 Billy Jr 在他的站点上放了很多 GBA 游戏抓图,但模拟器的名字却没有公布。很多人都说这是 SMYGBA(台湾一个模拟器的作者,他的 SMY 系列非常出色)的杰作。这么看来,恐怕又要出现一个收费模拟器了(SMY 系列通常都不免费)。

2. 根据不可靠的消息称,Dump 下来的 7 个 GBA 游戏 ROM 中包括《GBA War》,且这个游戏能在 iGBA 中运行(图－04)。

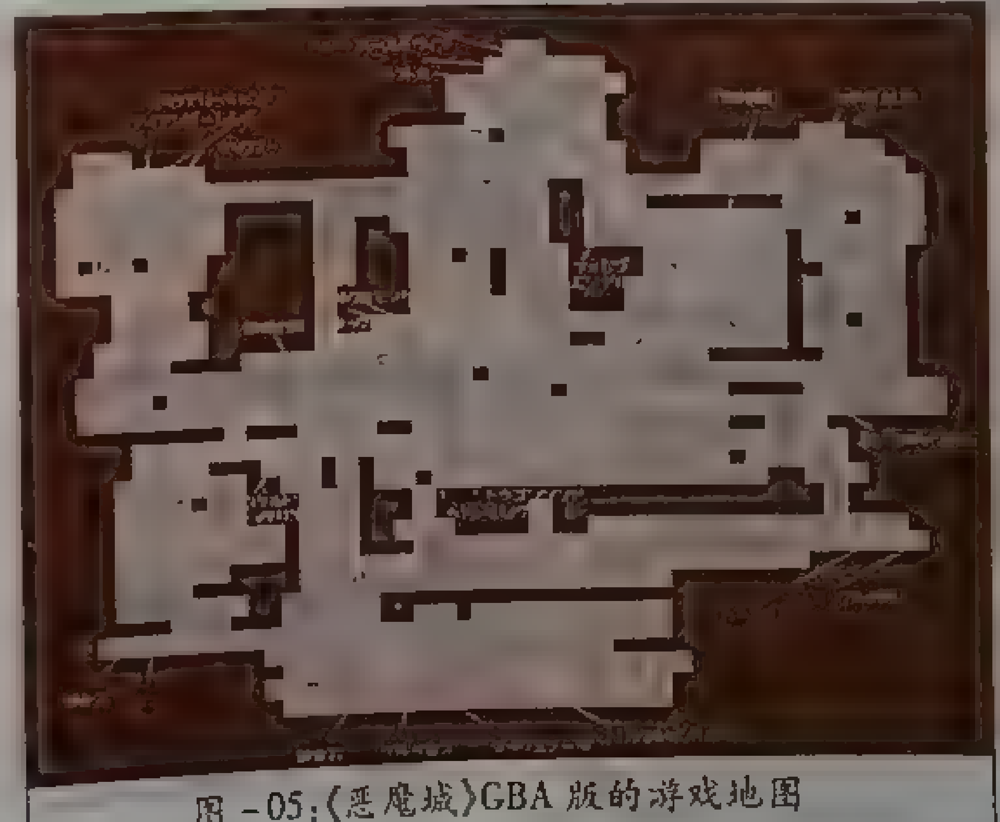


图－04:《GBA War》据说也可以在 iGBA 上运行

3. 第一个能够运行 CPS2 游戏的模拟器 Final Burn 已经宣布停止开发。因为很多模拟器用户的所作所为让作者极其失望。Final Burn 的版本号停止在 0.113 上,最后支持的游戏是《X－Men vs. Street Fighter》。

4. 在 Final Burn 停止开发之前,第 3 个能够运行 CPS2 的模拟器 Nebula 诞生了(第二个是 MAME)。这个模拟器最大的特点就是每次发布新 ROM 之后不用下载新版本,而只是修改一下相应的描述文件就可以直接支持新游戏,非常方便。但是这个模拟器没有 Final Burn 运行速度快,所以在低档机器上面的效果不会太好。

5. 这不是什么模拟器的新闻,附送给玩家一张 GBA 版《恶魔城》的游戏地图(图－05)。■



图－05:《恶魔城》GBA 版的游戏地图



图－14:展会上临时搭建的数码音频创作室

(接上页)术正在开发中。Dolby Digital Interactive(互动杜比数码)就是其中之一。Dolby Digital Interactive 允许对多个数码喇叭的音频效果做实时编码,这将显著提升 PC 音频品质(图－14)。

后 记

今年的 GDC 年会相对于以往两届,气氛有点冷清,这也许是受到美国经济持续下滑的影响。也有可能是 nVIDIA 在收购了 3dfx 以后,业界竞争相对和缓的缘故。

2001 年对于游戏产业来说是非比寻常的一年,PC 终于要与自己衍生出来的家用游戏机——XBOX 进行正面交锋,而任天堂的 GameCube 发布也被认为是该公司重振声威的关键。更有趣的是,这两个新生游戏平台的图形内核分别由 PC 显示芯片领域的两位老大——nVIDIA 和 ATI 提供。前者几乎支配了整个 XBOX,而 ATI 则是在去年通过对 ArtX 的收购,获得了 GameCube 图形内核的研发权。

PC 与家用游戏机谁将是未来主要的游戏平台?这恐怕是今年最热门的话题之一。游戏机目前的优势是拥有大量的玩家、专门优化的软硬架构和较低廉的拥有成本;而 PC 优势则是具备丰富的多人联线游戏。后者的网络对战将是未来成长最迅猛的市场部分。■

电脑硬件测试大曝光(上)

文/PCPOP.COM·黄卉　编辑/Chance

面对琳琅满目的 PC 硬件产品，无论你是 DIY 发烧友或超级游戏玩家，如何选择适合自己且有较高性价比的机器，都是件非常棘手的事。很多时候，你需要借助测试软件来达到了解产品效能的目的，并为购买作出决策。今天，我们将会一步步教你如何测试自己的硬件

一、确定测试目的

先来看看一套标准的电脑共有多少配件。它们主要包括：主板、CPU、声卡、显卡、内存、硬盘、IDE 设备（含 CD-ROM、CD-R/W、DVD-ROM 驱动器等）、内/外置 MODEM、显示器、鼠标、键盘和音箱。我们没有把打印机、扫描仪或摄象头之类的多媒体外设放入这次的讨论范围内。另外由于鼠标和键盘在最终购买时存在较强的个人主观感受，所以也排除在外，这样总共是 10 大类硬件。

在拥有了以上这些产品后，希望了解它们是否符合你的要求，最直接也是最简单的方法就是测试。目前可以找到的，针对这 10 类硬件的测试工具软件是相当之多，但在开始前，首先你要弄清自己最需要知道或了解哪些测试数据：是核实基本参数指标，还是考察新驱动带来的性能提升。这点相当重要，因为不同目的的测试所采用的软件与方法都不尽相同。

另外，测试大体上可以分为整体测试和局部测试。请不要将这二者误解为整机测试与板卡零部件测试。打个比方，现在拿到一颗 P4 处理器，想要了解它的全面信息，需进行的测试过程与步骤相当烦琐，为此你甚至要建立多套不同平台做横向对比测试；如果只需要知道 P4 的超频性能，其中很多复杂的步骤就可以取消。

二、测试软件简介

硬件性能的高低最终都需要以软件来体现，这里为大家介绍一些常见测试工具：

SiSoft Sandra 2001 Professional：这是一套专业测试工具包，既能测试整机性能也能测试单独的板卡性能。除测试硬件数据，它还可以报告硬件的详细内部信息以及修改 Windows 默认值设置的功能(图-01)。

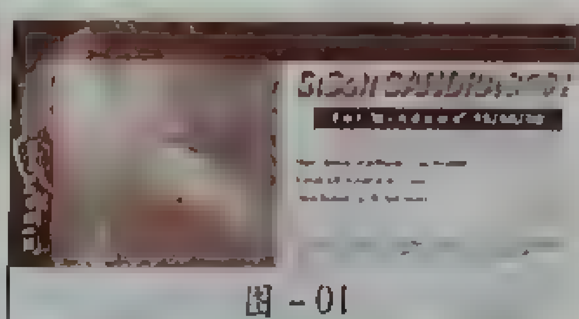


图-01

ZD WinBench 99：一套专门考察硬件效能的整机测试工具，包含对 CPU、磁盘、图形、高端和商用等子系统的性能测试(图-02)。

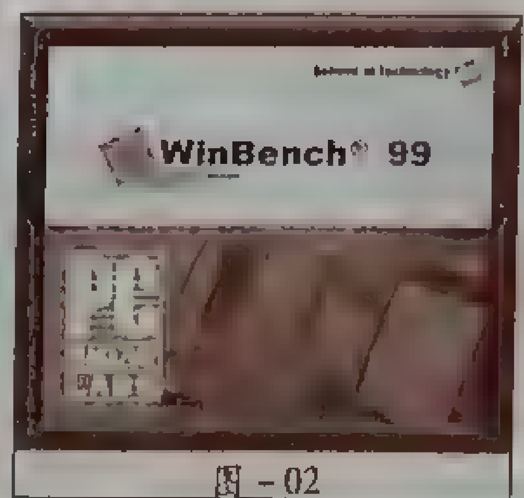


图-02

ContentCreation Winstone 2001：这是偏向测试整机系统商业性能的测试软件包，通过模拟主流商务软件的操作来测试电脑效能表现(图-03)

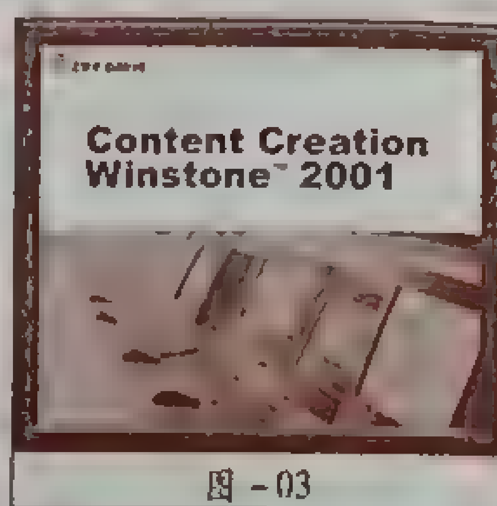


图-03

HWiNFO32：麻雀虽小，五脏俱全的测试工具之一。它可以查看众多硬件的详细信息，分为 DOS 和 Windows 两种版本(图-04)。

Superπ：日本超频爱好者推出的，广为流传的一个短小精焊测试利器，它通过计算圆周 π 值来测试 CPU 的运行速度和稳定程度，但后来 DIY 玩家发现该程序也适合测试内存频率极限(图-05)。

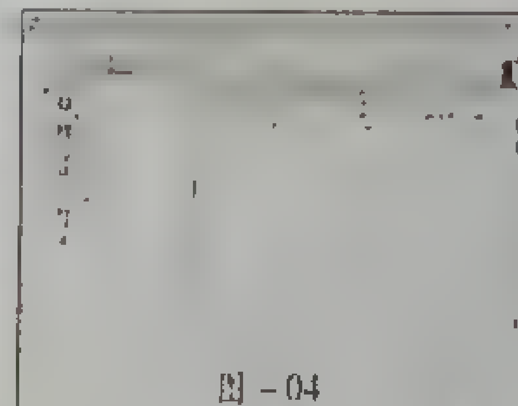


图-04

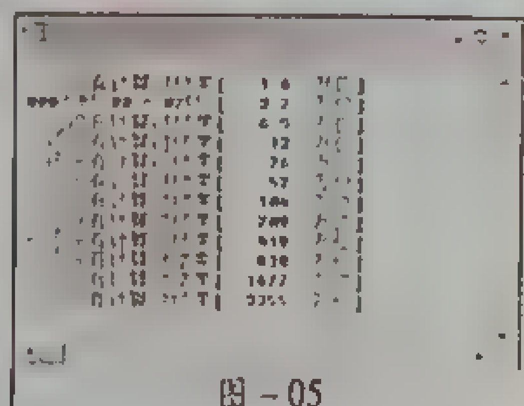


图-05

WCPUID：用于了解 CPU 内部信息，包括各级缓存 (Cache) 和支持的增强指令集等(图-06)

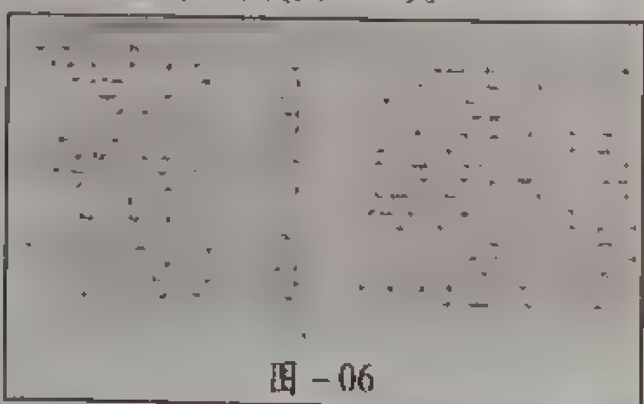


图-06

Memory Speed：通过复制不同字节数的文件至内存中，测试内存运行速度(图-07)。

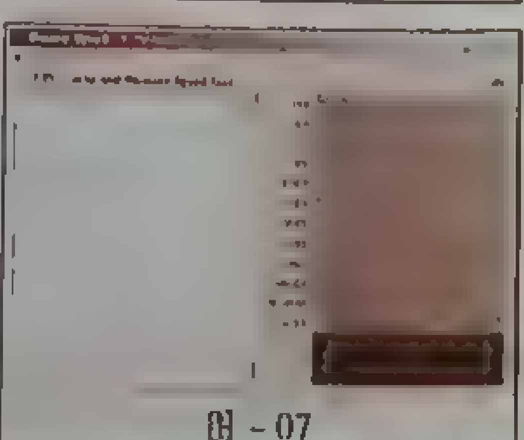


图-07

3DMarks 2000：国际通用的标准 Direct 3D 测试软件。支持硬件 T&L 引擎，通过多组场景及不同像素填充，配合环境变化及纹理组合来测试显卡 D3D 性能，用户可自定义测试所用的分辨率与色深等参数。它是最适合游戏玩家使用的显卡测试软件(图-08)。



图-08

QUAKE Ⅲ ARENA：当一套电脑游戏成为硬件性能的测试标准时，它就不再是单纯的游戏，而成为一个象征高技术的展示平台，QUAKE 系列恰恰[illegible]它[illegible]测试显卡 OpenGL [illegible]，配合丰富的[illegible]测试内存、CPU [illegible](图-09)



图-09

SPEC Viewperf 6.1.2：[illegible]的显卡 OpenGL 测试软件，它包含了 OpenGL 的大部分函数库，而不只是其中一小部分子集。无论是家用显卡或专业显卡，它都可以给产品一个充分展示自己效能的机会(图-10)



图-10

3D WinBench 2000：又一款 ZD 实验室的产品，主要用来考察显卡成像品质。最新的 2000 版包含 T&L 与环境贴图等新项目(图-11)。

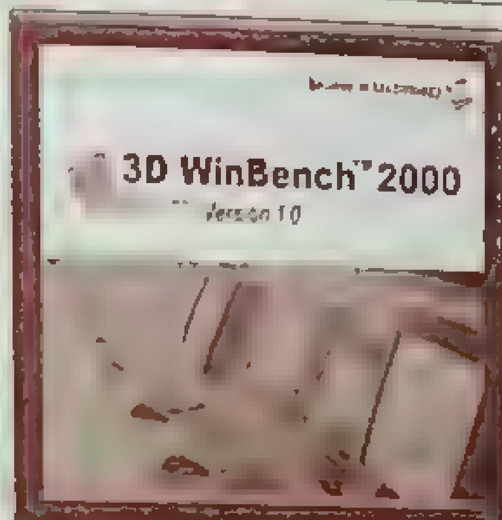


图-11

PowerStrip：显卡微调和超频不可或缺的工具，可用于显卡内部参数的详细设定(图-12)。

图-12

HDTACH：硬盘测试工具，原理类似于 Memory Speed。它通过分段复制不同字节的数据到硬盘中，以考察硬盘读写操作及等待潜伏期等性能(图-13)。

图-13

Audio WinBench 99：ZD 公司出品的声卡测试软件，可以测出不同精度与采样率下的声卡表现和声源定位等(图-14)。

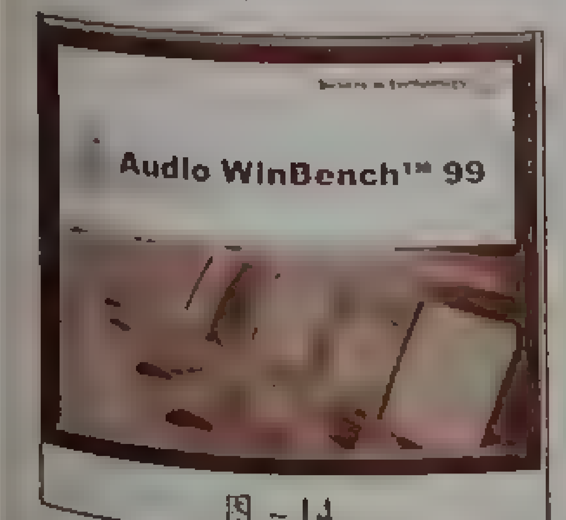


图-14

Sensaura Playroom：Sensaura 公司是一家以出售 HRTF 技术闻名的公司。Playroom 是他们创作的一款用于测试声卡定位效果的软件(图-15)。

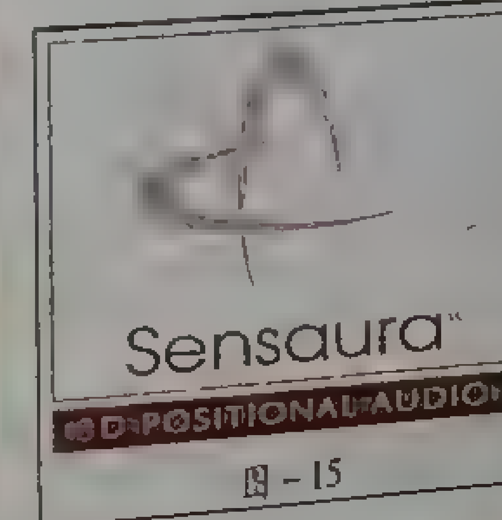


图-15

CD Speed 99：不用多介绍，众所周知的测试 CD-ROM 驱动器权威软件(图-16)。

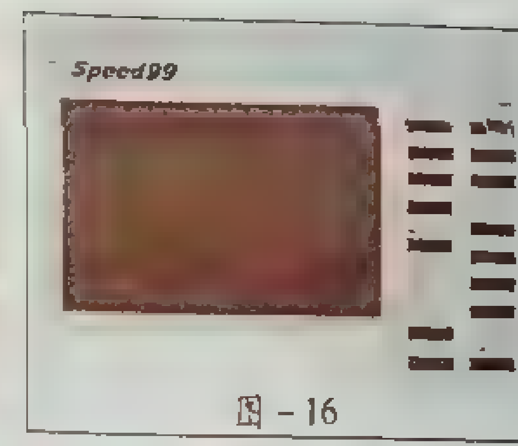


图-16

HIGHTEST：多媒体音频测试软件，主要用于音箱等硬件。通过高频与低频两个独立录音播放，分别测试音箱高低频表现(图-17)。

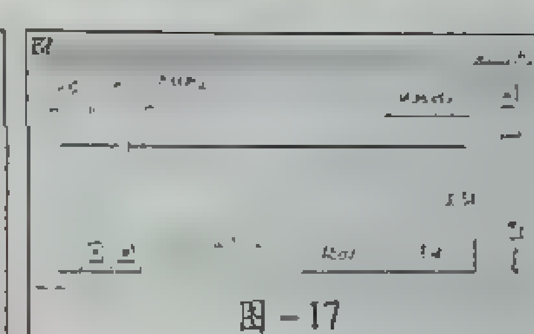


图-17

DisplayMate：专业级的显示器测试工具，拥有多项性能测试(图-18)。

图-18

Net Media：MODEM 等网络设备测试软件。支持的项目众多，使用简便(图-19)。

图-19

三、实战测试系统

现在让我们进入正式的测试实战阶段。在开始前，你应该尽可能了解一些关于待测硬件的特性，做到心中大致有数。另外，系统平台是一个整体，我们不可能离开 CPU 或主板而测试一片显卡。所以单项硬件的测试或多或少会受到平台效能的影响。但你可以通过合理的搭配尽量降低这个因素的消极作用。

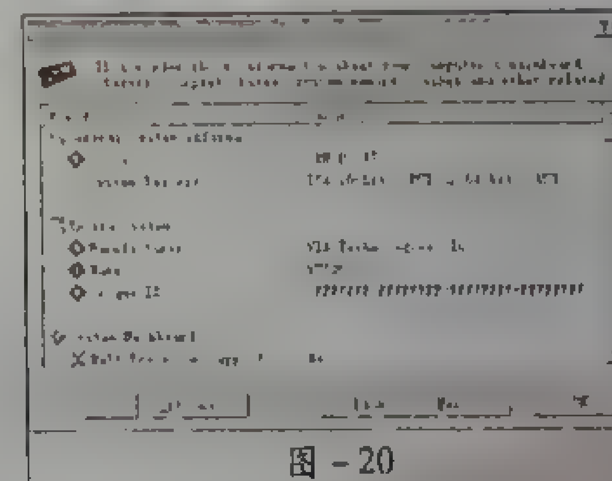


图-20

1、[主板测试]

主板信息：

使用 SiSoft Sandra 2001 Professional 中的 [Mainboard information] 可以了解当前主板信息(图-20)。

以下表格是各项信息的注释(表-01)。

商业测试：

▶运行 ZD WinBech 99 的全部测试，包含以下项目：

Business Disk WinMark 99：商用磁盘性能；
Business Graphics WinMark 99：商用图形性能；
CPU Mark 99：处理器总体性能；
Direct Draw Tests：基于 DirectX 的 2D 绘图测试；
Disk Inspection Tests：磁盘内部性能测试；
Disk Marks：磁盘性能测试；
FPU WinMark：系统浮点运算性能；
GDI/USER Inspection Tests：图形界面内部测试；
High-End Disk WinMark 99：高端磁盘性能；
High-End Graphics WinMark 99：高端图形性能；
Video Test：视频测试。

[illegible]	
General System（[illegible]）	Class:IBM PC AT System:ISA 16bit, PCI 32/64 bit, USB, AGP 32 [illegible]
Entire System（完整系统）	Manufacturer:XXX([illegible]) Name:XXX([illegible]) Unique:XXX([illegible])
System Mainboard（系统主板）	Multi Processor:Yes/No(多处理器支持) Model:XXX([illegible])
Extended Mainboard Data（主板[illegible]）	Manufacturer:XXX([illegible]) Model:XXXX([illegible]) Serial Number:XXXX([illegible])
On-board Devices（[illegible]）	
Flash Memory Controller（内存控制）	Location:Mainboard[illegible] Error Correction Capability:None(内存 ECC 校检) Number of Memory Slots:X(内存插槽数) Maximum Installable Memory:XXX([illegible]) Bank 0/1 = Bank_0-DIMM XXXMB (当前内存 Bank 占用信息)
System Chipset（芯片系统）	System Chipset:XXX(北桥芯片) Front Side Bus Speed:XXX MHz(前端总线[illegible])
Logical/Chipset Memory Banks（逻辑芯片内存定义）	Bank 0 Setting:XXX Bank 1 Setting:XXX([illegible]Bank的内存[illegible]) Memory Bus Speed:XXX MHz(内存[illegible]) Bank Interleave:X Way(内存交错)
Memory Modules（内存模块）	Memory Module:XXXX(内存模块详细资料)
SystemMonitor Device(s)（系统监控设备）	Name:南桥名称 Version:版本信息 Mainboard Specific Support:特殊技术 PIIX Chip
Temperature Sensor（温度传感器）	Board/Temperature:(主板温控) CPU Temperature:(CPU 温控) Power/Aux Temperature:(电源温控)
Cooling Devices（[illegible]设备）	CPU Fan Speed:XXX rpm(风扇每分钟转数)
Voltage Sensor（核心电压）	CPU Core Voltage(CPU 核心电压) +3.3V Voltage +5.V Voltage +12V Voltage
AGP Bus（AGP 总线）	Version:(版本) Bus Speed:(总线速度) Current Data Transfer Rate(数据传输率) Side Band Enabled:([illegible]) Fast-Writes Enabled:Y/N(快写模式) Fast-Writes Support:Y/N(快写支持) Aperture Size:XXMB(可调用[illegible]内存)
PCI Bus（PCI 总线）	Version:XX(版本) Bus Speed:XX MHz(总线频率) Speed Multiplan:(分频技术)
LPC/ISA Bus（LPC/ISA 总线）	PIIX Chip Speed Multiplier:(速度增效) Bus Speed:(总线速度) DMA Multiplier 1/2×:(DMA 增效) DMA Speed:(DMA 速度)
USB BUS（USB 总线）	USB Chip:(USB 芯片组) Version:(版本) Bus Speed:(总线速度)
Expansion Slots（扩展槽）	ISA/PCI
Port connectors（端口监控）	Primary IDE:(主盘驱动器) Secondary IDE:(从盘驱动器) FDD:(软驱) COM1:(COM 口) COM2:(COM 口) LPT 1:(打印机接口) Keyboard:(键盘接口) PS/2 Mouse:(PS/2 鼠标) USB:(USB 接口)
Performance Tips（性能提示信息）	

▲ 表-01

[illegible]

▶运行 CC Winstone 2001 测试，包含以下项目：

Adobe Photoshop 5.5：Adobe 公司著名的 2D 图形处理软件；

Premiere 5.1：专业[illegible]编辑软件；

Macromedia Director 8.0：多媒体设计软件；

Dream Weaver 2.0：网页编辑工具；

Netscape Navigator 4.6：网页浏览器；

Sonic Foundry SoundForege 4.5：音频编辑软件

CC Winstone 2001 通过模拟以上数个流行的商业软件来完成对主板整体性能的考察。你可以直观感受主板对调用这些商业软件时的执行效能

AGP 图形性能：

运行 3DMark 2000：我们建议，如果你的显卡不具备硬件 T&L(也就是所谓的 GPU)，那么请将测试分辨率设定为 640×480 象素，色深可以是 16 或 32bit。如果显卡拥有硬件 T&L 引擎，可以将分辨率定为 800×600 象素

运行 QUAKE Ⅲ ARENA：一般采用 Normal 和 Fastest 设置进行测试

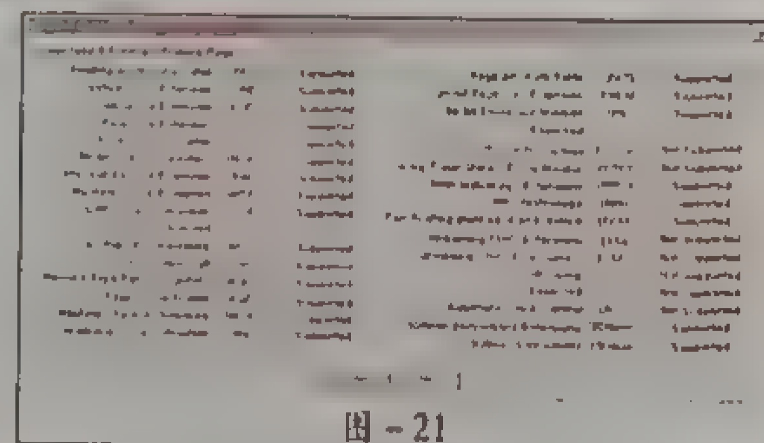
之所以推荐这样的低分辨率，并不说明高分辨无用。而是不希望看到用户在测试主板 AGP 性能时，由于显卡造成系统瓶劲，而影响对最终结果的分析

Superπ：运算位数由 1.6 万～3355 万位，我们推荐测试位数定为 140 万位。这个简单的测试同时还可以兼顾主板＋CPU＋内存的超频测试。例如当你将系统总线由 100MHz 提升至 133MHz 后就需要做这个动作来检验超频的稳定性

2、[CPU 测试]

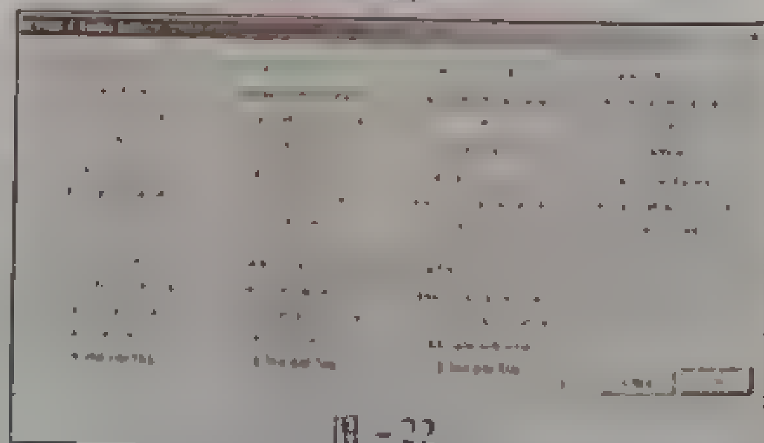
CPU 信息：

WCPUID：可以了解较为详细处理器信息(图－21)，包括主频、外频及支持的指令集与缓存等。详细项目的中文含义可以看这里(表－02)。



图－21

Cache Info：提供详细的缓存信息(图－22)。有指令缓存、数据缓存、缓存通道以及缓存速度等



图－22

CPU 整数/浮点测试：这一部分可参考 ZD WinBench 99 中的 CPUMark 99 和 FPU WinMark，或者也可以参考 Superπ 的测试

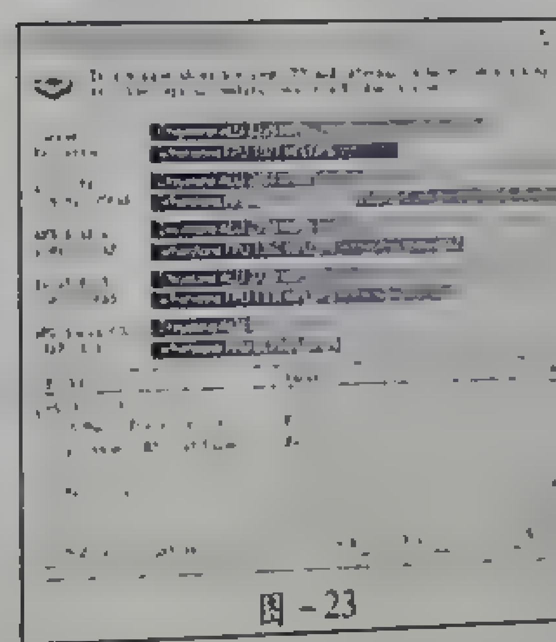
CPU 运算性能：

▶SiSoft Sandra 2001：

[illegible]	
Floating-Point Unit On-Chip (FPU) [illegible]	Page Attribute Table (PAT) [illegible]
Virtual Mode Extension (VME) [illegible]	36bit Page Size Extension (PSE36) 36bit [illegible]
Debugging Extension (DE) [illegible]	96-bit Processor Number (PN) 96bit 处理器编码
Page Size Extension (PSE) [illegible]	Reserved 保留项目
Time Stamp Counter (TSC) 时序[illegible]	CLFLUSH Instruction (CLFSH) 缓存数据填充
Model Specific Registers (MSR) [illegible]	Debug Trace Store/Event Monitor (DTSE) [illegible]
Physical Address Extension (PAE) [illegible]地址扩展	MMX Technology Extensions (MMX+) MMX 扩展
Machine Check Exception (MCE) [illegible]	MMX Technology MMX 技术
CMPXCHG8 Instruction (CX8) 比较指令集	Fast Floating-Point Dave and Restore (FXSR) 快速浮点储存恢复
Reserved 保留项目	Streaming SIMD Extension (SSE) 单指令多数据流扩展
On-Chip APIC Hardware (APIC) 硬件级支持	Streaming SIMD Extension 2 (SSE2) 单指令多数据流扩展 2
Fast System Call (SFP) 快速系统唤醒	Self-Snoop (SS) 自我监测
Memory TypeRange Registers (MTRR) 内存脉冲寄存器	Automatic Clock Control (ACC) 自动识别时钟控制
Page Global Enable (PGE) 全球性记录	3D Now+ Instructions Extension 3D Now+指令扩展
Machine Check Architecture (MCA) 机器校对体系	3D Now+ 3D Now+
Conditional Move Instruction (CMOV) 条件移动指令	3D Now Instructions (3D Now) 3D Now 指令

▲ 表－02

CPU BenchMark：测试 CPU 的 ALU 逻辑运算单元的 MIPS 执行效能和 FPU 浮点单元的 MFLOPS 运算。MIPS 与 MFLOPS 同是一种衡量运算速度的计量单元，意为“百万条指令/秒”。其中 ALU MIPS 主要测试 CPU 执行整数指令条数的时间，而 FPU MFLOPS 则主要测试 CPU 的浮点运算单元，一定单位量下的操作次数执行时间。(图－23)

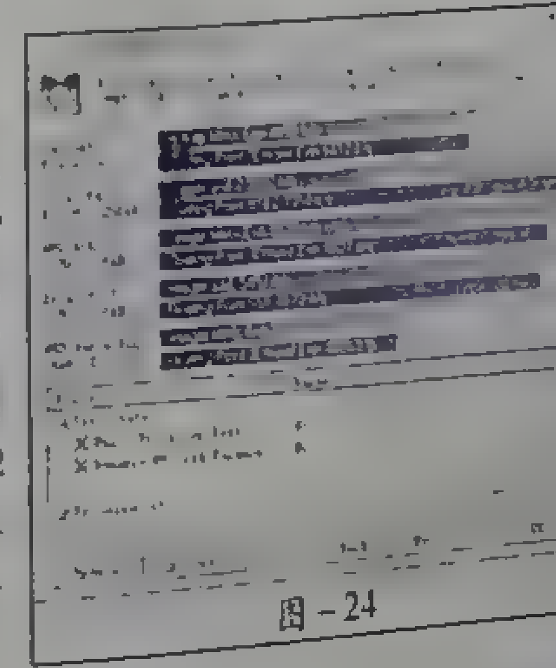


图－23

CPU 多媒体测试：

▶SiSoft Sandra 2001：

CPU Multi Media Benchmark：测试处理器的多媒体执行效能，主要针对 MMX、3D Now!、SSE 和 SSE2 这些增强指令集(图－24)。如果测试时不希望加入某多媒体指令集基准(例如想屏蔽 P4 的 SSE2 支持)，可以通过主菜单 [Modules] 下的 [Modules Option] 进行选择性操作。



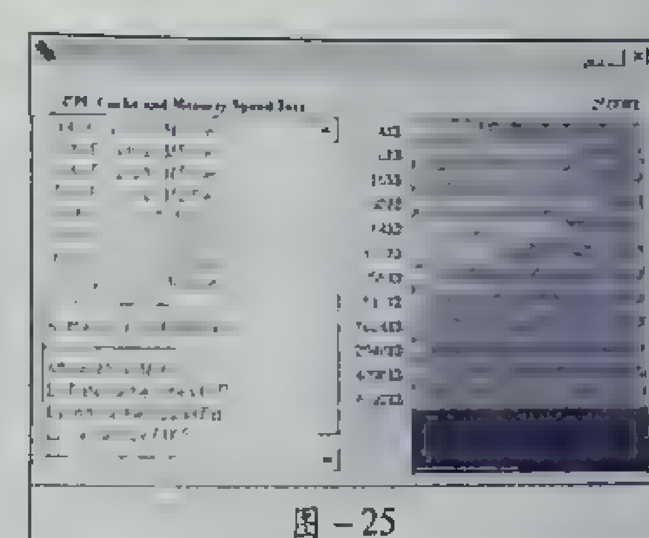
图－24

3、[内存测试]

内存信息：

SiSoft Sandra 2001 Professional：

Mainboard Information：可以了解内存详细信息。



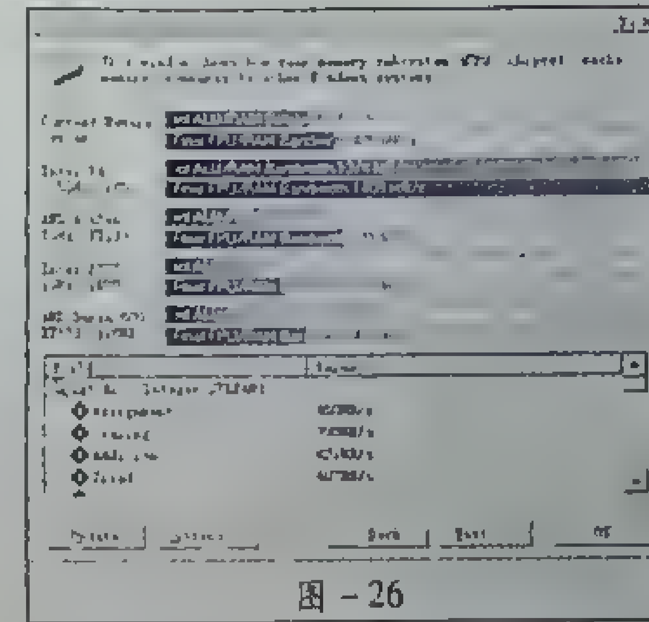
图－25

内存测试：

Superπ 的结果是值得参考的测试数据。

Memory Speed：可以测试内存多方面变更因素，较为常见的测试涉及 CAS 与 Bank InterLevel 设定，同时也能测试 CPU 的缓存(图－25)。

SiSoft Sandra 2001：它的 Memory Benchmark 测试内存在 ALU/FPU 下的传输率(图－26)。



图－26

4、[硬盘测试]

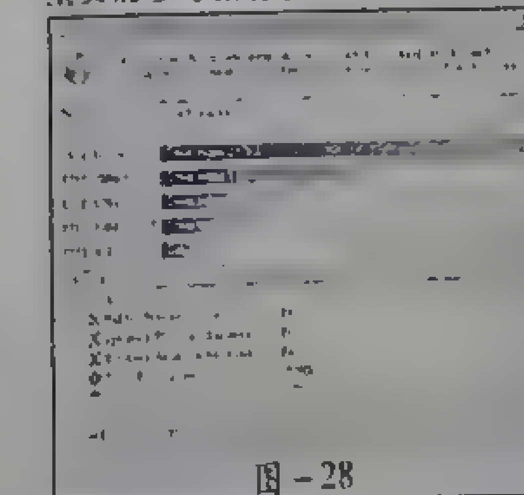
硬盘信息：

HWiNFO32：该测试工具下的 [Drivers]，其中 [IDE ATA Drivers] 部分可以方便地查看硬盘信息(图－27)。

图－27

性能测试：

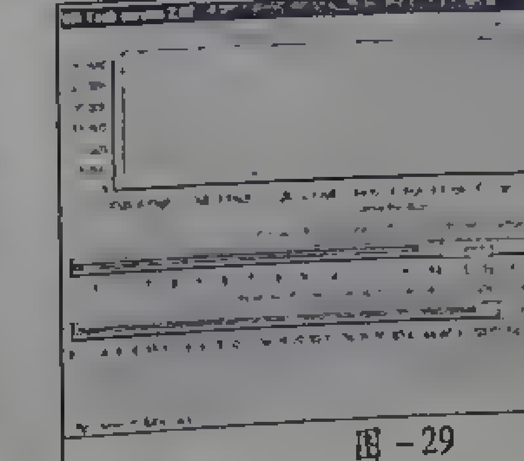
ZD WinBench 99：其中商业磁盘性能与高端磁盘性能是比较重要的参考指标。



图－28

SiSoft Sandra 2001：它的 [Driver Benchmark] 模块可以测试硬盘上各逻辑分区的读写传输率，建议用户在测试时最好对每个逻辑盘进行多次测试后取平均值，以避免误差造成错判(图－28)。

HD TACH：记录硬盘平均寻址时间与读写操作的吞吐量测试 这个软件令人不满意的设计就是写入测试必须在硬盘未分区前。也就是说，如果你将硬盘分成了多个分区，那么将只能测试硬盘读取能力而无法测出写入速度(图－29)。





图－29

(未完待续)

驱 动 之 家

——每月 *Power Up!*

文/驱动之家·小晔　编辑/Chance

[视频区]

■ nVIDIA 显卡公板驱动 11.01 版

适用平台:Windows 9x/Me
发布日期:2001 年 3 月 28 日
对应型号:nVIDIA TNT/TNT2 全系列、GeFORCE/GeFORCE2 全系列
文件长度:3.84MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/win-9x-me-1101.zip

■ ATI Radeon 显卡驱动 4.13.7087 版

适用平台:Windows 9x/Me
发布日期:2001 年 3 月 24 日
对应型号:ATI Radeon 全系列显卡
相关信息:这是非官方的驱动,但通过了微软的 WHQL 兼容认证,推荐更新
文件长度:4.53MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/ATI-Radeon-4.13.1.7087-WHQL.exe

■ ATI Radeon 显卡 D3D 增强补丁

适用平台:Windows 2000
发布日期:2001 年 3 月 24 日
对应型号:ATI Radeon 全系列显卡
相关信息:这是 Rage3D 网站发布的一款 Radeon 显卡 D3D 加强补丁,据说可以将性能提高 30~35%。压缩包内只有 d3dim700.dll 一个文件,将其拷贝到[..\winnt\system32\dllcache]及[..\winnt\system32]目录后重启系统即完成安装
文件长度:273KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/d3dim700.zip

■ ATI Radeon 显卡驱动 5.13.3124 版

适用平台:Windows 2000
发布日期:2001 年 4 月 2 日
对应型号:ATI Radeon 显卡
相关信息:适用于 Radeon 全系列显卡。在这一版本中,部分修正了 W-Buffer 的问题。现在如《Sacrifice》(祭祭)已经能正确运行了,但《Insane》还不行。《Unreal Tournement》可以正确调用 OpenGL.dll 及纹理压缩,4 倍取样的 FSAA 也能够工作了。
文件长度:4.88MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/3124.zip

■ ELSA 艾尔莎 Erazor & GLADIAC 系列显卡驱动 5.13.01.0758 版

适用平台:Windows 2000
发布日期:2001 年 4 月 5 日
对应型号:ELSA Erazor Ⅱ/Ⅲ/Ⅲ LT/Ⅲ Pro/X/X2、GLADIAC GeForce2 GTS/MX/ULTRA 显卡
相关信息:基于公板 7.58 版,支持视频输出
文件长度:2.56MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/ELSA_W2K.ZIP

■ NVMAX 1.5 Beta 1.2 版

适用平台:Win9x/NT4/2000
发布日期:2001 年 4 月 6 日
相关信息:一款用于调试 Nvidia 芯片显卡的软件。它允许你自定义显卡的各项性能参数。该软件需要雷管系列驱动的支持。在这一版里加入了卸载显卡驱动的功能
文件长度:233KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/tools/display/Setup111111.exe

[主板区]

■ Intel 芯片组驱动 2.80.010A 版

适用平台:Windows 9x/Me/2000
发布日期:2001 年 3 月 23 日
对应型号:Intel 芯片组
相关信息:使操作系统正确识别 430TX/440BX/440DX/440EX/440GX/440LX/440MX/440ZX/810/810E/810E2/815/815E/815EP/815EM/820/820E/840/850/860 等主板芯片组,并自动安装相应 Inf 文件以实现芯片组功能特征。
文件长度:1.55MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/infinst_enu111.zip

■ VIA MVP3/MVP4、Apollo Pro 133/A、KX133/KT133 芯片组内存交错运行管理工具

适用平台:Windows 9x/Me/2000
发布日期:2001 年 4 月 6 日
对应型号:威盛 MVP3/MVP4、Apollo Pro 133/A、KX133/KT133 芯片组
相关信息:4 路交错式运行是早期应用在高端主板,提升内存性能的一种技术。它能提供更多的传输管道、更高的内存频宽,使内存在同一时间进行多个读/写工作,有效提升系统整体性能。以前为打开这项功能需使用"WPCREdit",操作复杂,让人很烦。现在国外硬件高手 George Breese 为大家开发了这款内存交错运行管理工具,从此操作简单到只需要执行一个.bat 文件就可以了。
文件长度:12KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/MemoryEnable.zip

■ Intel i810/815/820/840 芯片组 Ultra ATA Storage 驱动 6.10.011 多语言版

适用平台:Windows 9x/NT4/2000
发布日期:2001 年 4 月 8 日
对应型号:Intel i810/815/820/840 系列芯片组
相关信息:让你的系统充分发挥 ATA DMA/Ultra DMA 技术带来的性能优势,这是几经修改后的多语言正式版,推荐更新。
文件长度:5.29MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/intelata610_multi.exe

[读者点题]

■ Intel Processor Frequency ID Utility 3.5 简体中文版

适用平台:Windows 9x/NT4/2000
发布日期:2001 年 3 月 25 日
对应型号:Intel CPU
相关信息:Intel Processor Frequency ID Utility 使用频率确定算法来判断你的 CPU 以何种速率运行。它首先检查处理器内部数据,并将此数据与检测到的操作频率进行比较,最终将系统总体状态作为比较结果通知用户。它包括"Frequency Test"和"CPUID"两个功能。前者报告信息包括:处理器品牌名称、预定频率、当前频率、预定系统总线频率、当前实际总线频率和已测试处理器(仅限于 Windows NT4/2000 使用双处理器/多处理器时)。"CPUID"标签提供以下信息:处理器名称、类型、系列、型号、步进、高速缓存信息、封装信息、系统配置和处理器特性。
文件长度:1.01MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/fidchs13.exe

■ AMD CPU Information Display Utility

适用平台:Windows 9x/NT4/2000/DOS
发布日期:2001 年 3 月 25 日
对应型号:AMD CPU
相关信息:这是 AMD 公司推出的 CPU 检测程序,可以将处理器相关信息详细报告出来,包括:CPU 家族类型(AMD、Intel、Cyrix、IDT)、频率、一级/二级缓存信息、处理器版本、指令集支持等。
文件长度:69KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/others/cpuinfo.exe ■

本 月 资 讯 速 递

创新科技

近日创新公司又推新款时尚音箱 Cambridge SoundWorks Slim500(图-01)。这是一款超薄 3 件套音频系统,可以为多媒体 PC、随身听及 MP3 提供高保真回放。

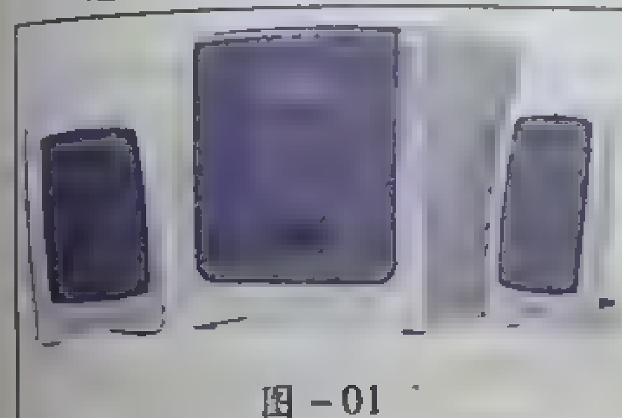


图-01

Slim500 专为追求性能和美观平衡的玩家设计:抛光表面令人赏心悦目,使其能与任何环境相协调——起居室、书房或办公桌(图-02)。除了能产生明快的中音和嘹亮的高音外,Slim500 通过全新设计的低音炮还可以产生饱满浑厚的低音。Slim500 配有音量线控装置,您可以将其粘帖到键盘、桌面或任何坚硬表面上(图-03)。在狭小的空间,您更可以使用套装提供的固定附件将超薄环绕音箱安装在墙壁上。

图-02

图-03

更多信息请访问创新科技中文站 http://china.creative.com/。

艾尔莎国际

德国知名显卡品牌艾尔莎(ELSA),在推出一系列 nVIDIA 芯片产品后,近日再添生力军——影雷者 GTS Pro(图-04)。影雷者 GTS Pro 以 nVIDIA GeFORCE2 Pro 为显示核心,板卡性能比影雷者 GTS 提升 20% 以上。它改良了的硬件 T&L 引擎配合 32MB 5ns 400MHz 的 DDR 显存可轻松处理大量图形资料;支持 AGP 4X 总线,独特的 4 通道 HyperTexel Pipeline 可同时处理双重贴图,使得每秒像素处理速度突破 10 亿。此外 Perpixel Shading 更能加强显示效果的真实性,让用户体验身临其境的 3D 世界。

影雷者 GTS Pro 还将推出配有 Video In/Out 视频子卡的版本,消费者能够利用其视讯输入/输出功能轻易地进行影像剪辑和视讯会议。影雷者 GTS Pro 也完全支持 ELSA 3D 眼镜,让玩家在家中即可享受虚拟实境效果。随卡还附赠有 ELSA Movie DVD 播放工具。对 3D 游戏画面有着苛刻要求的超级玩家,艾尔莎影雷者 GTS Pro 绝对是你值得考虑的选购对象。

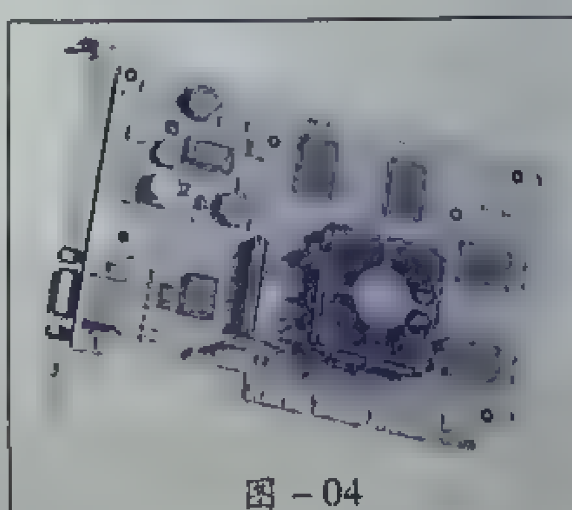


图-04

影雷者 GTS Pro 32MB DDR 版建议零售价 1700 元。更详尽信息可致电咨询 020-87741841/87742835。

技嘉科技

技嘉针对现在市场上出现的几款假冒产品提供简单的真伪识别方法,力求将用户损失降低到最小程度。

GA-6VXE7+:这款产品的仿冒品制作水平不高,因此可通过多种方式识别。首先看 PCB 底板的版本号:真品为 REV2.0,伪品为 REV1.0,且背面无产品商标。接下来识别 LOT.NO. 和 DIP,真品批次号最后一位有一个英文字符,而伪品则没有。真品 DIP 右上角有"ECE"字样,伪品则是"DT"字样。然后看主板注释:真品在 AGP 和 PCI 插槽间有"检磁×××××"注释,伪品则没有。另外,真品 SW2 跳线的设定注释在 AGP 插槽和北桥芯片之间,伪品 SW2 在北桥右侧和 DIMM 插槽上方。Floppy 接口,真品与 IDE2 为一排,伪品与 IDE1 为一排。电池部分,真品采用 Panasonic 或 SONY 电池,伪品采用带日文和 LITHUM 标识的电池。最后是 AWARD BIOS 贴纸,真品为长方形激光防伪标志,伪品为正方形无激光防伪标志的贴纸。

GA-6OXM7E:这款主板的伪品制作最为逼真,除个别电容、电阻外,几乎无法进行真伪区分。不过还是有几处不同,可以让非技术人员直接识别。首先是 PCB 版本:真品为 REV 1.2,伪品为 REV 1.0 且背面无厂商标识。LOT.NO. 和电池部分:真品批号最后一位有一个英文字符,而伪品没有;真品采用 SONY 电池,伪品采用日文标识的 LITHUM 电池。

GA-BX7:目前市场尚有少量 GA-BX7,但因该款产品仿冒技术非常高,一般技术人员都可能无法辨识。而且 PCB 版本与市场销售版本同为 REV2.4,电池也采用 SONY 颗粒。但在 PCB 板印刷字体上采用的是细体,个别用料采用的是较低廉的厂家零配件。

以上 3 款产品皆为近期查获的假冒产品,共同之处在于仿

冒品外包装材质低劣，盒内说明书和驱动光盘印刷粗糙。另外其主板所附序列号虽然无法通过外观辨别，但可由技嘉北京办事处查证。更详细情况请致电 010 62581939

丽台科技

丽台科技再推出一款以 GeFORCE2 MX400(图-05)为主芯片的 WinFast S360 MAX 图形加速卡。该款显卡拥有 200MHz 芯片频率、128bit 显存界面。辅以丽台独特的线路设计、驱动程序和扩充至 64MB 的高容量显存，使此产品的效能如虎添翼、锐不可当。



图-05

S360 MAX 承袭丽台对专业级画质输出的坚持，能将 VGA 的 R/G/B 输出电压准位在任何分辨率都维持于标准的 0.7V。在极高分辨率下，屏幕的画面品质和字体依然可清晰显示。丽台 S360 MAX 特选专属炫银风扇做为标准散热器，以提供板卡更稳定的超频空间(图-06)。同时它内建 Hardware Monitor，配合 WinFox 监控软件，可提供主系统信息并监测显示系统状况。S360 MAX 更在板卡 PCB 上加装有硬件监控 LED 灯，可指示核心电压、图形系统电源、AGP 4×完整的软硬件运行信息。S360 MAX 除配备标准 CRT 显示器接头外，可选择具 TV-Out 的版本，提供双显示应用。再加上丰富的附加软件如 WinFast DVD、Colorific 色彩调校、3Deep、Cult3D 等，可谓物超所值。

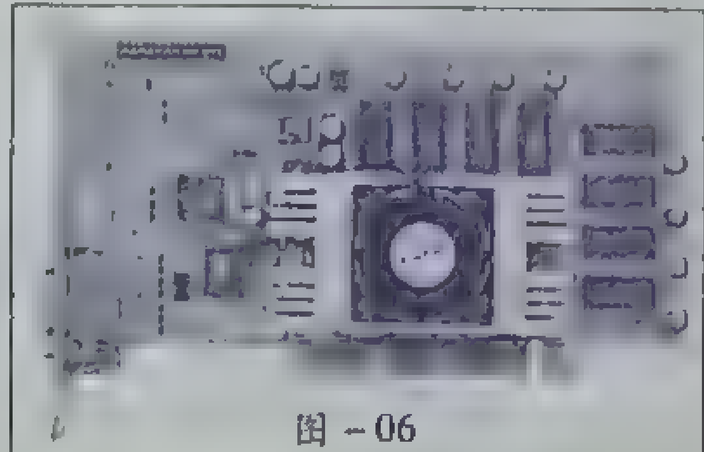


图-06

昂达机构

昂达 10×DVD 价格从 799 元降至 666 元！该驱动器不锁区域码，设计有智能纠错系统，支持可刷新 Firmware，确保驱动器兼容性、稳定性及出色的纠错能力。昂达 DVD 采用全钢机芯，配合 DDSS 平衡抗震系统、掉电紧急退盘及低噪低震设计，使整体表现更加稳定出色(图-07)。

因目前市场上光驱品质良莠不齐，个别低劣产品竟出现绞碎盘片事件。为真正保护广大消费者权益，让用户免受假冒伪劣的侵害，昂达机构推出"全国联保"售后服务。凡购买昂达光驱和 DVD 的全球用户(除古巴、伊朗、安哥拉、伊拉克、利比亚和朝鲜等地)，若在产品使用过程中，被高速旋转的光盘击伤(非人为因素)，都将享受由昂达为你提供的高额保险(美商北美洲物产保险股份有限公司)，最高赔偿金额 100 万美元！拥有这一"护身符"，用户可以"明明白白消费，安安全全用驱"。

另悉，昂达 12×DVD 光驱即将面市，零售价仅 777 元。该产品特性规格同 10×DVD 类似，同样不锁区码。9 种不同角度画面播放是它画质细腻的特色。现在购买这款 DVD 光驱，还可以同时得到一张白金版《超级[illegible]》光盘和两张电影 VCD 光盘(《不见不散》和《变相怪杰》)

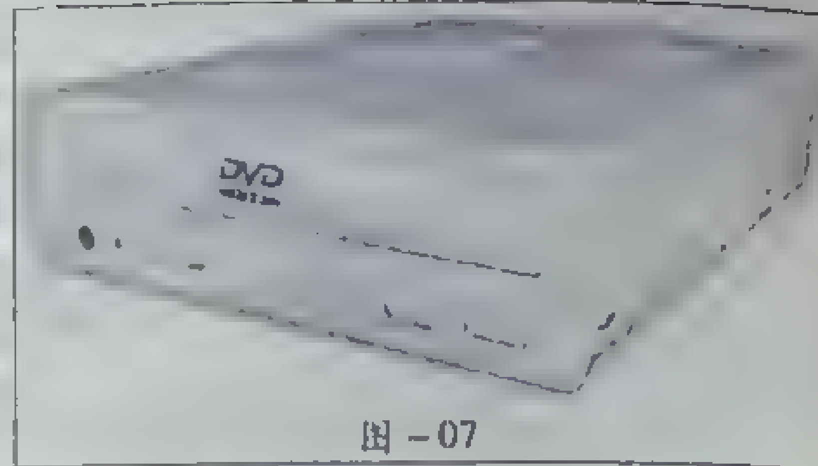


图-07

微星科技

微星最近以一系列新品积极介入 DDR 架构，表明他们对此十分重视。目前支持 Intel CPU 的 DDR 芯片组中，VIA Apollo Pro266 最得人望。微星因此推出 Pro266 Master 和 Pro266 Plus 两款主板。对于 AMD 的 Socket A 平台，微星也不放松，前有早已问世的 ALi MAGiK1 芯片组主板 K7MG Pro 开路，后有 VIA 的 KT266 压阵。

当前 PC 架构正处在过渡阶段，DDR 获得的认可最多，未来其主流地位不容置疑。但当前 DDR 内存厂商尚在调整产能，拿不出足够产量来压低市价。而 SDRAM 在经历颗粒厂商大抛售之后，产品售价连续受挫，正处于低位，对消费者而言更具吸引力。

由此主板厂商对 SDRAM 的态度颇显微妙：全然摒弃则必令部分消费者投资受损，影响其向新平台过渡的愿望。微星 DDR 产品特意对此强调多样化选择，无论 Intel 还是 AMD 平台，都提供"3+2"设计，即在 Pro266 Master 和 K7MG Pro 主板提供 3 根 DDR 内存插槽和两根 SDRAM 插槽。用户升级时不必将原有 SDRAM 浪费，可以先行使用一段时间，未来 DDR 内存市价回归理性区域之后再做更换，这样可最大限度地保护用户投资。

对于新装机者，尤其是专注效能的高端用户，微星也推出直接使用纯 DDR 内存的 Pro266 PLUS、K7 Master 和 K7T266 Pro。这些产品设计有丰富的可选项，以满足多方需求。例如 K7 Master 和 Pro266 PLUS 上的 Ultra 160 规格 SCSI 接口，K7T266 Pro 上的 USB 2.0 接口都是目前少见的主板配置。同时对 1394 接口，微星也提供板载控制器和外接附加卡等解决方案。微星 DDR 产品从过渡阶段的特殊性出发，强调用户投资效用最大化，留给用户充分的选择空间。

PC 图形芯片霸主 nVIDIA 日前在网站上更新了认证资格的显卡生产伙伴名录。微星一跃上榜，与业界传统列强 Hercules(大力神)、ELSA(艾尔莎)、ASUS(华硕)、CARDEXPERT(耕升)并列，成为 nVIDIA Select Builder Program 的第 5 位指定供应商，详细情况可访问 http://www.nvidia.com/SelectBuilder/SysBuild.nsf/pages/SelectSolutions(图-08)。



图-08

作为全球知名主板厂商，微星涉足显卡领域的时间不长，但多年板卡生产经验配合其强大的研发实力和严格的质量控制体系，令微星显卡受到国际专家普遍肯定，出货量持续攀升，2000 年更达到 150 万片，成为 nVIDIA 阵营的重要支柱力量。

近来 nVIDIA 产品线变动频繁，微星作为核心伙伴得以在第一时间得到支持，总能领先一步推出新品，无论是奢侈的 GeFORCE3 还是实惠的 MX400/200，均以完整产品系列奉献给用户。

捷波资讯

捷波(Jetway)618AS(射日 815EP)主板近日发布最新 BIOS 1.05 体验版。大家期盼已久的"恢复精灵"功能在这版 BIOS 中终于出现！"恢复精灵"的原理是在硬盘中划分一个很小的保护区来备份数据(所占比例为整个硬盘空间的 1/2048)。它可以将误删除或误格式化的数据进行还原，甚至可以恢复被 FDISK 过的分区(前提是 FDISK 重启后没有对硬盘进行写操作)。对于日常使用时经常发生的诸如系统崩溃、误操作、意外掉电等，可以因此快速方便地恢复到备份前的状态。

方便的是，这些动作都在进入操作系统之前就完成，玩家不必担心因操作系统受到破坏而无法执行恢复。实际使用中，我们发现在备份数据时仅需很少的时间，恢复也非常快，十几秒就搞定，而且不用重启，直接就可以进入系统(Win NT4/2000 需要安装一款补丁)。

另外，捷波资讯为配合 Intel 新出的 Tualatin 处理器而研发的 615AS 主板也于近日推出。该主板采用 Intel 最新 815B-STEP 芯片组，可支持 Celeron2/Coppermine/Tualatin 处理器。

由于 CPU 主频越来越高，依靠原有技术标准要保证 1GHz 以上处理器稳定运行已经力不从心。Tualatin 处理器将原先 AGTL 电路的电压从 1.5V 降为 1.25V，使高频 CPU 工作环境的稳定性大大增强。由于 815B-STEP 同原先的 815EP 管脚定义不完全相同，所以主板线路必须重新设计。

捷波 615AS 保持前代 618AS(815EP 射日)的优点，如线性超频、在线 BIOS 升级等，并放宽了 PCB 板面积，使走线和布局更为合理。该主板还集成捷波新研发的恢复精灵功能，几秒内即可快速重装系统，挽救硬盘数据。

详细情况可以访问 http://www.jetway.com.cn。

七喜电脑

七喜代理的 DFI AK76-SN 主板近期在市场露面。它采用 AMD761 北桥与 VIA 686B 南桥芯片。由于主控芯片是 AMD 自家产品，所以在运行 Athlon 和 Duron 处理器时具有更佳兼容性和效能发挥。而 VIA 的 686B 南桥则具备 ATA-100 传输介面和 4 个 USB 口支持等强劲功能。如此组合造就这款主板出色的性能(图-09)。

AK76-SN 采用 DFI 传统金色 PCB 底板，电路布局清晰，做工用料上乘，北桥芯片特别加装散热风扇。AK76 与采用 KT133 芯片的主板最大区别是支持 DDR 内存。它可以自动侦测 CPU 电压，板上还设有 DIP 开关手动调整电压和倍频。电压可在 1.1~1.85V 之间调整，每级间隔 0.025V；倍频最高可达 12.5×。CPU 插座旁留有较大空间以利安装大型散热器。

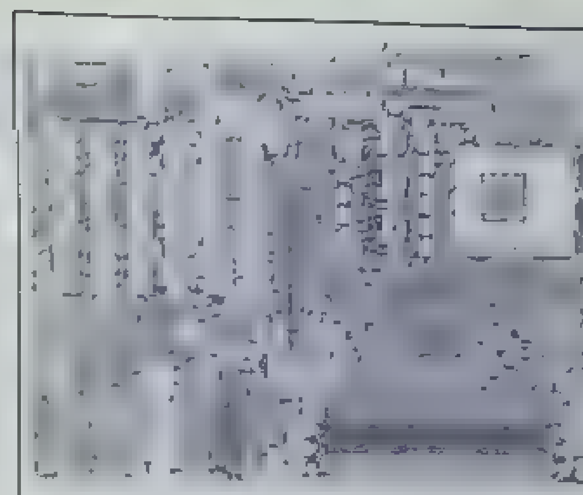


图-09

继推出高档"大水牛两极风"CPU 风扇后，七喜又推一款面向普通用户的大水牛风扇 CE5208(图-10)。这款风扇采用金色铝制导热片及 5500转/分以上的 12V 滚珠风扇，噪音低寿命长。散热片底部有特殊卡位，以防玩家错向安装。此外它使用带有转速监测的 3 针电源插头，包装内附有导热硅脂。CE5208 适用于 Intel Coppermine 和 AMD Athlon/Duron 处理器，零售价约为 35 元。

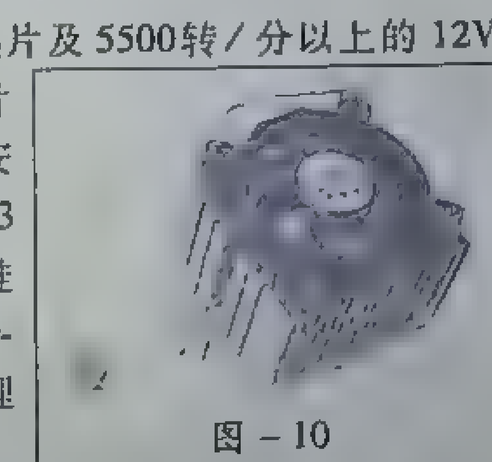


图-10

中科多媒体

大白鲨 MODEM 推向市场后销售势头一路走红。中科集团为满足不同消费者需求，进一步将市场细分，针对追求性价比的用户，新推出大黑鲨 MODEM。在增效 MODEM 系列上又为大白鲨多增加一个同盟兄弟，使更多玩家可以领略到增效的全新感受。(图-11)

大黑鲨虽然价格平易，但并不因此而降低对技术和品质的追求。它继续采用增效恒速下载这一先进技术，从选料到生产出品依然按美国军方 105E 标准，严把质量关。这些都保证了它上线快和稳定性好的特点。是追求物美价廉的用户理想选择。"花钱不多，依然增效"是大黑鲨对用户的关怀；"最放心的价廉物美品牌"是大黑鲨对用户的承诺。最先上市的将是大黑鲨"潜能型"，它采用 Intel 芯片。更详细情况可拨打免费咨询电话：800-810-0938。



图-11

上海创源

近日，上海创源公司推出新版"安全之星"反病毒软件。它集实时防护、查毒、杀毒和反黑客诸多功能于一身，对电脑安全提供全方位保护，是单机用户完美的信息安全解决方案。"安全之星"拥有世界级病毒库，可查杀病毒 6 万余种。它可保证对世界范围内的各种电脑病毒进行彻底查杀，准确率达到 100%；彻底消除宏病毒，根治 Outlook 邮件带毒问题；实现光盘、软盘的带毒安装。"安全之星"提倡电脑安全要防患于未然，病毒防火墙、互联网防火墙可确保用户拒大多数病毒和黑客程序于门外。"安全之星"界面采用微软操作系统界面风格，友好易用。■



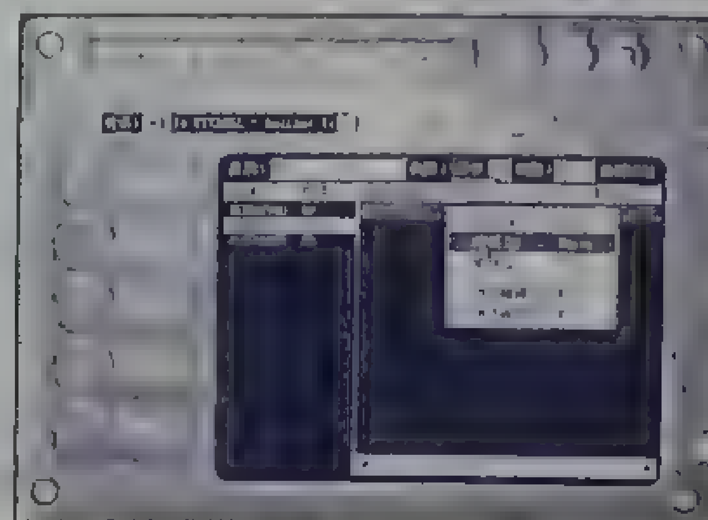
游戏超人速成利器
——《东方不败》

文/子凡　编辑/Chance

《东方不败》是实达铭泰出品的最新修改工具，有了它的帮助玩家将在各种游戏中无往不利。现在游戏多采用DirectX 技术，这可以使之具有更逼真的声音和清晰画面，但在这个模式下进行修改可就出现了不少问题。因此很多传统修改只有在游戏和工具间进行切换完成，但过程复杂，消耗资源，而且稳定性没有保障。《东方不败》的优点在于：只要按下热键，不必切换即可修改。

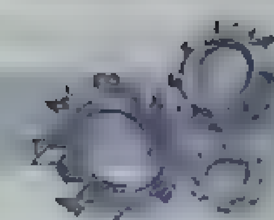
《东方不败》的稳定性让本菜鸟对其青睐有加。任何时候拖动它的窗口，游戏界面没有丝毫抖动。《东方不败》内存查址速度很快；而且允许建立多个任务，对游戏多个数据同时监视；数据地址确定后玩家直接以十进制修改就可以了。

如果游戏中遇到难解之处，可以直接呼出《东方不败》查看内附的攻略秘籍，你可以通过网络下载不断扩充这个攻略库。喜欢游戏图像?《东方不败》的抓图功能可不是吃素的，这下桌面素材不愁了。



经常玩格斗或射击类游戏吗？你会注意到这些游戏的很多数据没有确定数值，而是用状态条来表示。这种类型的修改称为“低阶修改”。不少同类工具在这方面很薄弱，甚至不具备此功能。现在《东方不败》的“模糊搜索”就派上用场了。你可以不用输入具体数值，只要输入“?”或在弹出的窗口中选[模糊查找]。当游戏中的状态条发生变化，进行再次查找时只要选择不同符号表示数值是增大或减小就可以了。这种方式的初次查找是把游戏任务内存的所有数值都保存到硬盘上，所以查找出来的地址肯定相当多，最终确定位置也比较繁琐。不过想一想成为游戏超人后的快感，这点代价还是值得的。

《东方不败》还具有“数值锁定”功能。你只要在修改数据时将“变量编辑器”中的[自动锁定]选中就可以实现这项功能，这样《东方不败》每隔一定时间就用指定数值去修改游戏中的内存地址。想想看，这下玩格斗或射击游戏时，你的“血”就再也不会减少了！■







我的光驱在度假？

魔术师给我的光驱好心情！

延长光驱使用寿命10倍

——运行虚拟光盘文件时，光盘无需放入光驱

虚拟光盘文件不怕病毒感染

——连可怕的"CIH"病毒也不例外

轻松创建多个虚拟光驱

——最多可达23个

虚拟光盘读取速度更快、更准确

——相当于200倍速光驱

将光盘压缩到硬盘上，管理更方便

——压缩比高达60%，所需存储空间更小

支持所有主流光盘格式

只要你的电脑要用光驱，39元买23个"光驱"，值！！！

近期上市

光驱魔术师

——创造永不磨损的光驱

同期上市 《东方立体专家》——电脑时尚立体眼镜
《东方遥控专家》——电脑智能遥控器

实达铭泰 邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10# 邮编 100086 收件人：实达铭泰 Http://www.suny.com 电话：010-62501955 邮购免邮资

0416 家用电脑与游戏机

新品速递

e时空 家庭图书馆

●最大限度地扩充了系列光盘的性价比，以29元4CD容量平均八大版块，分别为：音乐奇兵+搞笑奇兵/动画奇兵+数码奇兵/游戏奇兵+模拟奇兵/壁纸奇兵+娱乐奇兵，资源含金度及高——电玩星-百变奇兵！

●魔幻七彩MTV-最高动感★靓丽天使-日韩美媚秀★校园争霸★壁纸千寻(8)★桌面总动员(3)★2001访客奇兵 午夜疯狂——40元/6CD(新月魔典1)！

●六套精彩光盘合辑★MP3魔典音乐盒 桌面总动员(2)◇心情故事◇全城体验(2)◇Flash5.0教程宝典——28元/6CD(新组合空间-综合篇)！

●六套游戏光盘合辑★苍穹守护者(冒险RPG)◇杀气(武侠RPG)◇TV电视梦工场(模拟经营)◇自由与荣耀(即时战略) 生死魂斗门II(格斗)◇澜月狂潮(综合)——28元/8CD(新组合空间-游戏篇)！

●装机驱动-超频2000(1-7全版合辑)★尽录数百种硬件品牌型号10几大类热点驱动程序及多种超频利器/增强/测试/软跳线工具，全面支持硬件速度软超频随时随地潜能再现——28元/8CD(新组合空间-驱动篇)！

●软体震裂(2.4.5.6合辑)★热门免费/共享和自由软件，每辑十大类，版块精心挑选广泛实用——28元/8CD(新组合空间-工具篇)！

●动画全接触(1-4合版)★精心搜集挑选的日、美动经典TV系列名著动漫/DC/SS/PS/PS2等次世代游戏中，精彩情节动画/视感片头/典藏MTV动画欣赏——28元/4CD(新组合空间-动画篇)！

■珍贵MP3收藏，纯正世界金曲佳品/影视音乐时空/回顾超级经典/港日美名作金曲......(MP3魔典音乐盒)！

●铁手插件(各类音视频MPEG4/DVD/WINAMP/VQF/QuickTime/RealPlay等多功能铁插)、游戏无情(PC史上最强悍GAME补丁集)、冷血汉化(酷热的英文工具新版汉化)、系统追命(微软系统工具/应用/加速/图形/注册全码)......(四大名补)！

新品介绍

1.电玩星-百变奇兵(1)	4CD/零售价29元
2.动漫变形轮(上)	4CD/零售价29元
3.创意帝国	4CD/零售价35元
4.四大名补	4CD/零售价35元

动漫变形轮·全三辑

——动漫变形轮(上)内容——

●E书时空(家庭图书馆)光盘包括：现代文学、古典名著、世界文学、武侠小说、科幻侦探、言情小说、电脑教程、音乐影视、时尚生活、漫画幽默、英文经典、传记纪实、儿童文学、明星写真......等20大类电子版经典百科书库的精华光盘版——35元4CD！

如需更多详细内容资料，请访问新月网http://crescent.coc.cc或通过E-mail:coc.cc@yeah.net电子邮件索取资料。

★新月产品各地分销主要代理商

●北京大极四方 电话62657868
●北京永兴四方 电话62632128
●北京翰林书店 电话65934296
●北京海龙3082 电话62521585
●天津开益书店 电话27420227
●天津科贸邮电 电话87893781
●沈阳新希望 电话23880626
●沈阳希望软件 电话23909650
●宁波今日书店 电话7309911
●大连城新书店 电话3634944
●沧州时代书社 电话3034544
●武汉文化城 027-85763105
●重庆电脑报社 电话63876722
●南京探路人 电话3373212
●呼和浩特GAME 电话4934326
●大庆金银来 电话6319892
●昆明黑马软件 电话5191804
●哈尔滨希望 电话2510446
●哈尔滨瑞利 电话6214791

继续诚征 广州、上海、成都、深圳、厦门、苏杭等、各地区软件商、书商批、零售 代理

会世纪软件俱乐部2001.5月份最新邮购资料

载体	光盘名称	零售	会员	注
4CD	电玩星-百变奇兵(1)	29元	23元	□
4CD	动漫变形轮(上)	29元	23元	□
3CD	软体震裂(7)	28元	23元	★
3CD	软体震裂(8)	28元	23元	◇
6CD	新月魔典(1)	40元	30元	★
4CD	创意帝国	35元	28元	□
4CD	四大名补	35元	28元	◇
4CD	e书时空(家庭图书馆)	35元	28元	◇
3CD	樱花魔界(1)	25元	20元	●
3CD	樱花魔界(2)	25元	20元	★
1CD	MP3魔典音乐盒	15元	10元	★
1CD	桌面总动员(3)	15元	10元	★
1CD	靓丽天使-日韩美媚秀	15元	10元	★
1CD	魔幻七彩MTV-最高动感	15元	10元	★
1CD	校园争霸	15元	10元	★
1CD	壁纸千寻(8)	15元	10元	★
1CD	访客奇兵(2)午夜疯狂	15元	10元	★
1CD	漫画奇侠	15元	10元	◇
1CD	王者攻略	15元	10元	◇
1CD	游戏蛐蛐虫-梦幻街	15元	10元	◇
1CD	再造"奔4"-落日武装	15元	10元	◇
2CD	全城体验(1)+大都市(1)	19元	10元	●
2CD	全城体验(2)+大都市(2)	19元	10元	●
4CD	飘花千夜雪	38元	20元	●
4CD	动漫英雄传	38元	20元	●
4CD	真夏之梦	38元	20元	●
4CD	流星之日	38元	20元	●
4CD	澜月狂潮	38元	20元	●
8CD	千禧八部(4)	48元	28元	●
8CD	千禧八部(5)	48元	28元	●
8CD	千禧八部(6)	48元	28元	●
8CD	新组合空间(游戏篇)	28元	23元	★
8CD	新组合空间(工具篇)	28元	23元	★
8CD	新组合空间(驱动篇)	28元	23元	★
4CD	新组合空间(动画篇)	28元	20元	★
4CD	新组合空间(壁纸篇)	28元	20元	★
6CD	新组合空间(综合篇)	28元	20元	★

注：●销售中 ★热卖中 □新上市 ◇预售中

◇简装光盘特价区，每组￥5.5元(买4组送1组)◇

CF01	全城体验(1)2CD	CF02	全城体验(2)2CD
CF03	软体震裂(2)2CD	CF04	软体震裂(4)2CD
CF05	软体震裂(5)2CD	CF06	软体震裂(6)2CD
CF07	千典游戏龙(1)2CD	CF08	共享风暴(4)2CD
CF09	千典游戏龙(2)3CD	CF10	心情故事
CF11	Flash5.0教程宝典	CF12	杀气冲天
CF13	超频2000(5)	CF14	超频2000(6)
CF15	超频2000(7)	CF16	壁纸千寻(5)
CF17	壁纸千寻(6)	CF18	壁纸千寻(7)
CF19	动画全接触(4)	CF20	动画全接触(5)

所有邮购项1次邮购金额不足20元需另付5元邮资

邮购地址：哈尔滨市南岗区革新街169号远达大厦8504室 新月公司邮购组(收) 邮政编码：150001

周一至周六每天8:30-17:30(周日休息) 传真电话：0451-2634432

联系电话：0451-2634440

五、一特价组/组1.新组合空间动画篇+壁纸篇=8CD特惠价33元+12元可多得3CD樱花魔界(1)一套！

五、一特价组/组2.新组合空间.动画篇+壁纸篇+综合篇=14CD特惠价44元+10元可多得3CD樱花魔界(1)一套！

五、一特价组/组3.TV电视梦工场+自由与荣耀+杀气冲天+心情故事+桌面总动员2+Flash5.0教程宝典+动画全接触5+全城体验1.2+超频2000-5.6.7+壁纸千寻5.6.7+软体震裂4.5.6+X(随机不定名)=24CD特惠价55元+8元可多得3CD樱花魔界(1)一套

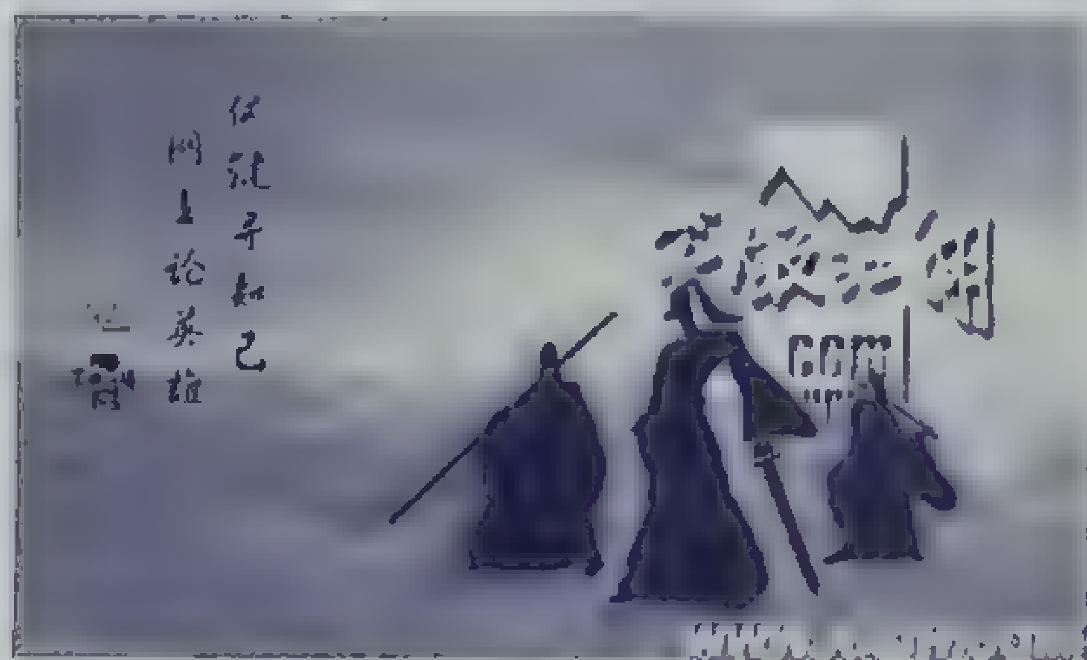
五、一特价组/组4.新组合空间工具篇+驱动篇+动画篇+壁纸篇=24CD特惠价66元+12元可多得6CD综合篇一套！

敬告用户：新月五一期间公司7天大假休息日定为：5月1、2、9、10、11、12、13号，14号开始恢复正常。

笑傲江湖演义（二十三） www.xajh.com

江湖快报

《笑傲江湖 SO－Q 系列游戏之网络地雷战》闪亮登场—轻松！趣味！前卫！笑傲江湖 SO－Q 系列游戏之“网络地雷战”已于 4 月 3 日全新推出，熟悉的界面，新鲜的感受，传统挖地雷游戏的千人网络版，让你一玩就上瘾！登 4 月排行榜，还有 100 颗乐豆豆的超值大奖等你拿！24 小时网络连线大作战，惊爆智慧大比拼！就在 http://soq.xajh.com ！



权利帮发展史

权利帮 · 733 号宙斯神父

（二）

2000 年初，权力帮论坛活跃及最受欢迎人物是权力才女：“拒绝“，此人江湖上是 1 级，但是妙笔生花，领风骚一时，绝不亚于现在权力论坛的水凝心。而后就分别是二锅头等人，水凝心应该是这些人物之后了，但是水凝心文笔好，人漂亮，其实受欢迎程度应该超越了前人，可以和“拒绝“相提并论。

40180 紫云追月，当时自封为权力帮第一打手，加上他本人是网吧老板的杀猪升级快优势，狂妄叫嚣了几个月之后退出江湖。此人最大的战绩应该是在他 12 级的时候，成功 PK 了当时 14 级的少林时光，名噪一时。

58432 风花雪月，在权力知名度或者不高，但是说到 64232 独孤求拜，在日月神教连续几个月经验派名第一，当时的江湖，除了 1747 花言巧语 9313 小刀是 15 级，14 级的侠客屈指可数。64232 独孤求败在 14 级以前，由妖刀使用，半个月从 11 级 PK 到 14 级，厉害无比。14 升级 15 花了三个月，此后山东太子也就退出江湖。

58588 柳五公子这个号码，曾经是权力帮第一个 12 级，而后很快被盗，杀成了 1 级。当时的江湖，一般是 10 级猪，最高也就是 11 级。一个 12 级的会员号码当猪砍，确实算是珍贵的了。不过当时江湖养猪杀猪成风，58588 靠杀猪到 12 级，论其本人水平，也不过算是菜鸟而已。58588 号柳五公子的真正成熟，应该是在大轮以后，逐步厉害起来的。

当时，柳五和 1965 妖刀翻脸，两人 2 小时打了 5 场，其时 58588 因被盗没有战斗力，柳五上 19923 少林风神三刀对 1965 权力妖刀，9 级对 11 级，2 胜 3 负，可能这一场打下来，柳五才算是真正的成熟：玉不琢，不成器。

58588 重新练回来，靠杀猪到了 10 级，真正开始杀人，是 10 级以后，在日月神教头上 PK 了不少，当时他们兄弟会老大 6060 血江残月当上日月教主，日月神教大多数侠客不以为然，因为 6060 是 10 级侠客。而当时日月经验榜上最高 14，最低 12。58588 一气之下，开始 PK 日月到了 12 级。直到血江残月出来骂人才作罢。

其后 58588 柳五公子，83532 雷纯这两个号码开始 PK 桃花，柳五此人有个特点，先 PK，后传奇，也还算汉子，曾经连续一个月天天在桃花贴杀人纪录。其中比较有意思的纪录一个是 2 分钟连续 PK 了 4 人；估计是 PK 一个之后走一步内力满了，又杀回去，几十万内力又 PK 一个反复为之；还有两个分别是他用 83532 雷纯 12 级和青龙会一个 13 级号码，两个通宵每个号码 PK 桃花 50 多人，2000 多点，连续升级两个号码。按照当时的这种 PK 量来看，能和他比的人不多，当月他的两个号码在江湖 PK 榜上合计杀了 800 多人，这也算是柳五的巅峰时期了。前段时间在权力论坛比较活跃的桃花红桥，在当时不过是柳五众多 pk 对象之一，根本不能成为对手，后来红桥用 1 级号码拖死 15 级柳五，还“追杀”58588，这算是红桥不光彩的一面了，但是红桥极有可能是目前江湖流行 2 杀的先驱者。

说到柳五 PK 血河派，当时权力血河结盟期间，两派互相 PK 的事情经常发生，论坛吵吵闹闹，此人一个脑发热，当时就要杀血河派，权力斩立决则坚决反对，认为不宜在结盟期间大打出手，柳五则非要为权力被杀的新人出头不可。为此两人大吵一架，师兄弟反目；一个月后，两派正式解盟，正中下怀，柳五当晚就独自杀上 2 战场，13 级雷纯 PK15 级鹿颗颗，当天 PK 血河派 16 人，此后连续数天在 2 战场找血河派的麻烦，发展到 PK 血河不亚于 PK 桃花，才开始，迫于掌门兽兵卫的压力，权力帮几乎无人去 2 打血河，后来才慢慢加入大规模战斗。此人还有一点不好，血河派结婚他去捣乱，前后杀了新郎新娘大概是 3 对，所以血河派对 58588 的评价是：江湖败类。

58588 口头禅是：管你怎么骂，杀你就是杀你，刀子快就是道理，理解未免片面，但也就是上了江湖的实际情况了。说 58588 一个人挑了一个门派是不对的，但是说 58588 对某个门派长期形成压力和骚扰，成为这个门派深恶痛绝的杀手，应该就再合适不过。

说到权力帮，不能不提柳五，此人在长达一年多的时间，名声大振，独领风骚，算是权力帮绝对的风云人物，论其 PK 水平，堪称一流，论其文笔，精华也不少。此人对权力帮的发展，也确实起到了巨大的作用，对权力帮的功过评价，应该是 7 分功，3 分过：此人杀桃花岛，血河派太多，逐渐让江湖大派桃花岛开始正视一个小小的权力帮，而因此加入权力帮的侠客也逐渐增多，确实靠真实的 PK 加大了权力帮的规模和实力，这是功劳；但是由于此人杀气太重，一言不合，刀子说话，后来卷人和阿字辈，七彩火焰的矛盾中，这就是他的 3 分过了。

2000 年 4 月份，12866 王寇、7985 兆秋息失踪，其实就是退出江湖了，2282 萧开雁任帮主，但是由于权力帮人数弱少，2282 本人也不经常上线，自 4 月份开始，到 10 月份这半年间，权力帮由 72314 兽兵卫掌门。

72314 兽兵卫，靠杀猪成为权力帮第一个 13 级，此人手里的 13 级猪号码实在是多不胜数，一鼓作气，砍猪到了 14 级，经验榜上遥遥领先当时的 40180，58588，1965 等人。其后权力桃花历次战斗，都上天佑小飞，pk 量也相当可观，杀猪的不一定就不会杀人，杀人的绝对会杀猪。72314 的战斗力，任何人都无法小看，网速快，号码一大摞，防不胜防。

72314 在半年掌门权力的时间，确实是立下了汗马功劳：

门派基金从 300 万利用江湖的 bug 双杀猪炒到了 3 亿；

江湖上广结人缘，吸纳了幽灵组这个由 10 人左右外派高手组成的杀人团体加入；

成功促成权力，血河两派攻守同盟。

本文来自国内大型武侠文化图形 MUD 游戏网站 "笑傲江湖"（http://www.xajh.com）玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏 "笑傲江湖之精忠报国"（http://game.xajh.com）之片断。



文 龚琛　编辑/石子

婆托斯行星的一处茂密森林中，伊沙罗仰面看着渐渐暗淡下来的天空。脚边的小溪清澈如透明的玻璃，一群斑点鱼嬉戏其中，有几条鱼把彼此的爪和尾巴缠在一起跃出水面——“扑通”的一声响，把伊沙罗从冥想中唤回现实。她将自动步枪猛地指向左侧的蕨类植物，枪口警惕地抬起。

婆托斯人无声无息地绕过淡紫色的植物来到伊沙罗的面前。

“今天的反应很迟钝呢。”沉闷的语句在伊沙罗的脑海中响起。心灵感应——这是婆托斯人和泰尔然人的交流方式。她看着圣堂武士苍老的面孔，回应他的指责：“因为刚才我想到一个很难的问题。”

“是什么?”婆托斯的高等级生物最大的缺陷就是没有面部表情，泰尔然人要同他们交流真是一件非常困难的事情。但是他们从不说谎——这个自尊的种族每个都如贵族般骄傲，也如贵族般稀少——经历了漫长的战争之后更是如此。

“我的存在对于部落来说有何价值呢?”女孩叹息着，前额的黑发随风拂起，盖住了那只金色的眼眸。圣堂武士看着自己在伊沙罗绿色瞳孔中的倒影，感觉如同坠入黑洞一般，被那强大的精神力量吸引着。

“你丧失自信了吗? ”婆托斯人严厉地质问自己的弟子。

“奥玛赖老师，今天我被长老斥责。他说，如果我在短时间内还不能完成射击测试的话，就要把我赶出部落，不留消耗补给品的废物。”女孩低下头。

“玛琳少校也这样说，她把我赶到训练场。我在那里拼命地练了一下午，可是……”女孩绝望地说：“我在机械方面一点天分都没有，对于医学知识也是一样。是因为我是被玛琳少校繁殖出来的缘故吗? 我知道，对于泰尔然士兵来说‘克隆’才是保证质量的正确方法……”

圣堂武士无声地摆摆手，转身消失在树丛中，伊沙罗悄悄地跟在后面，穿过漫漫的树林，直到从没见过的古老婆托斯式建筑出现在面前。

经历了上千万年的风沙洗礼，整座建筑透露出庄重而沧桑的神秘味道，大殿门前整齐排列的武士石像大部分都坍塌崩坏，只有雕刻着守护神的大门依然巍峨耸立在年轻的陆战队下士伊沙罗的面前。

“神殿是圣域，邪恶者、无能者都无法涉足其中，只有拥有强大而纯洁的心灵力量才有朝拜它的资格。”奥玛赖双手舞出耀眼的蓝色光芒，用魔力唤开神殿大门。“别对自己失去自信，用我告诉你的方法来试炼自己真正的力量。信念是力量源泉！我的弟子，你要靠自己的力量走进去。”

随着圣堂武士步入神殿，大门缓缓合拢。因紧张和兴奋而不知所措的伊沙罗，愣在原地。这不仅是16岁的她第一次踏进婆托斯圣域，同时也是整个泰尔然民族第一次接触婆托斯文明的心脏呢！

“这可以吗? 我，我是个卑微无能的人呢……从小就被当成多余的废物，对于他们来说，诞生在培养槽里才是合理的吧，而我却是地球人和泰尔然克隆人结合的产物。就连制造出我的玛琳都认为我没用呢……”

渺小的伊沙罗在伟大的婆托斯神殿面前畏缩不前，雕刻在门上不知名的守护女神傲然注视着万物的生存和毁灭。

思想的洪流不住地涌来，充斥了伊沙罗的大脑。

轰鸣的枪炮声、坦克手的咒骂声……所有嘈杂的事物都令人害怕。每天看着一个个垂死的残破躯体被拖进医疗站里，而后却只有无声无息的死尸被拖出来，就不由自主地躲在玛琳的身后。“怕什么，那只不过是一堆堆的肉罢了！”多少次被这样训斥着，然后站在那一堆堆的碎肉旁，等待着玛琳分配来的食物。长老们说不养活没用的人，但玛琳却总是神奇地找来食物……可是，玛琳从来都不冲我微笑。待稍稍长大了一点，能勉强端起自动步枪的时候，便被打发到士兵宿舍里去住。之后与玛琳的关系就只有训斥和被训斥了……

奥玛赖站在黑水晶雕成的玛法像前默默地祷告，他的兄弟们向他传递着忧虑和不满。

“奥玛赖兄弟，你怎么能允许泰尔然生物接近圣域?！”

“这一切都是按照吾王玛法灵魂的指引进行的。”冥冥中，无数的心灵波动被奥玛赖的回应碰撞了开去。他面对着玛法像，传播着玛法最后的意旨。

尸横遍野的婆托斯大平原上，遍体鳞伤的玛法站在跪着的奥玛赖面前，微笑着说道：“谢谢你，奥玛赖。邪恶的日尔格女王竟然胆敢控制我的灵魂，只有你才能让我解脱。”

“吾王，我虽不得已，但竟然亲手杀死主人，请允许我随您而去……”

“奥玛赖，你的理性和智慧到哪里去了? 光荣的婆托斯文明靠谁来守护呢? ”

“王！”

“和那些泰尔然人结盟吧……”玛法声音沉静而威严，仿佛这不是她生命最后的时刻。

“那些卑贱的家伙吗? 他们怎么可以……”

“去吧，我的灵魂会指引我多灾多难的子民度过困境……”在两颗恒星的神圣光芒照耀下，玛法女王化作蓝雾升天。奥玛赖站起身来，看着包围圣堂武士兄弟们的密密麻麻的日尔格飞龙和雷兽，胸中的怒火仿佛要燃尽自己的灵魂

“兄弟们，毁灭邪恶！”随着圣歌在心中唱响，耀眼的心灵风暴划破天际……

“玛法王竟然选择低等生物作为自己的替身?简直是玷污祖先!”孤傲而冷峻的声音来自玛法像背后的黑暗处。

“莫西姆斯兄弟，作为回归武士群体的你来说，应该遵守圣堂武士的守则而不是侮辱先王！”另一个愤怒的声音驳斥着发出不恭言辞的家伙。

“兄弟们！当我按照吾王的灵魂指引找到她的转世之时，我也是大吃一惊。不过那年幼的泰尔然人拥有的精神力量非常强大，虽然现在她还不懂怎样运用。日尔格生物的邪恶巢穴已遍布神圣大地，我们圣堂武士人数太少不足以同它们对抗。现在，邪恶的气息越来越强，我们这最后的圣地就要遭到日尔格生物的践踏了！”

“奥玛赖兄弟，你让那泰尔然人靠自己的力量打开神殿的大门，是不是想试探她呢? ”莫西姆斯说道。“不过，以她目前的能力，真的可以吗? ”

“一切，都要由玛法的灵魂力量来引导了，我们只是旁观者。”奥玛赖平静地回答。

伊沙罗努力按照奥玛赖老师教导过的方式来集中自己的意志，可是一次次的失败令她很是灰心。“我真没用，长老们说得对，我只是部落的包袱。奥玛赖老师，对不起，我，真的做不到……也许，我应该消失，那才是对大家的唯一贡献吧。”

“你的心在哪里?”奥玛赖的声音传进脑海。“找到自己的心，找到打开心的方法，同世界融为一体，才能激发体内的力量。精神力量是媒介，可以控制一切自然之力。无论是隐藏自己的身影，还是治疗伤患，抑或是摧毁一切的心灵风暴，都是藉由精神力量操纵自然万物实现的。”

“我的心? 什么是心? 心脏是吗? 那是人体最脆弱的器官……可是我……与正常人不同啊！”

“伊沙罗，你忘记了我的话吗?！信念是力量源泉！不要自己抛弃自己！”

“奥玛赖兄弟，我看玛法的选择也许是错的，这种生命形态对精神力量的控制能力太弱了。”一个陌生而冷淡的声音，突然闯进伊沙罗的脑海。

“玛法? 是什么? ”

“那是创造我们的女神，是光明圣堂武士和黑暗圣堂武士共同的母亲。你看到神殿门上的浮雕了吗? 那展开双翼的女神就是她。”

“母亲?！”伊沙罗的心突然紧缩起来，仿佛被荆棘刺穿了似的一痛。

她猛地掉转过身，朝着部落的方向跑去。

神庙里的圣堂武士们惊讶于刚才一霎那感应到的心灵力量，纷乱议论起来。奥玛赖沉默地望着玛法的雕像，这时一个黑暗圣堂武士无声无息地离开了神殿，临走时自言自语般的说：“真是可悲的生物，需要痛苦和刺激才能开启她的心扉吗? ”

“莫西姆斯……”苍老的光明圣堂武士奥玛赖，看着离去兄弟的背影，欲言又止。

泰尔然士兵们在基地内急匆匆地忙乱着，一队队工兵加固着碉堡，无驾侦察车从他们身边飞快驶过，驾驶幽灵战机的飞行员们从四面八方奔向自己的座机，一点也不见平时从容潇洒的模样。

伊沙罗穿越一队发动着的坦克时，看到自己的队长正在头一辆坦克上站着指挥其他士兵上车。

“混蛋！你到哪里闲逛去了?！”队长一脸凶相地训斥她。

“报告，我…我去射击场训练了……”伊沙罗怯怯地撒了个谎，“我们要出发了吗? ”

“发现有日尔格部队大规模入侵的迹象，上面命令我们前去阻击敌人的先头部队。”

“是！我这就上车！”

伊沙罗笨手笨脚地向坦克上爬，一名陆战队员猛地把她推倒在地上：“我们是去打仗，像你这样的家伙，只会给大家带来麻烦！”话闭，身后传来一片哄笑声。

伊沙罗坐在地上低头不语，队长吆喝起来：“混蛋!什么时候了还敢打闹!?”士兵们立时安静了下来，队长停顿了一下说道：“人数已经足够了。伊沙罗下士，去看看医疗站那里需要帮什么忙吧！”

看着伊沙罗跑去的背影，队长嘟囔了一句：“也许大家都得死，还是到玛琳那里去吧。”随后又大声喊道：“准备就绪，出发！！”

混合装甲部队刚一离开，另一队坦克立刻开过来占据了他们的位置，然后另一批陆战队员纷纷爬上车去。

玛琳少校静静地坐在椅子上，看着走进来的伊沙罗。

“长官，下士伊沙罗向您报到!”伊沙罗慌慌张张地敬了个不成样子的军礼。

“你来干什么? ”少校冷冷的问。

“啊，是…我的分队要去打仗了。”

“什么? 你要去打仗? 现在? ”玛琳突然站起身来，金色双眼直直地盯住伊沙罗，令她不由得口吃了起来：“不，不是……大…大家觉得我…不适合，就…把我留下来了。”

“哦…”少校转开了视线，为伊沙罗倒了杯水。“喝吧，你总是这么没用，成为别人的累赘。”

“我能问您一个问题吗? ”伊沙罗接过水杯反复揉搓着，心虚地问道。

“什么? ”

我，能叫您一声妈妈吗?！能吗?！为什么，为什么从来都不让我这么称呼您? 我真的不该被生下来吧。但是…从小到大，真的好想叫您一声……

伊沙罗极力克制着自己急跳的心，那快要冲口而出的话，被一股热血带向大脑，几乎从眼眶里汹涌出来。“您这里需要我帮忙吗? ”

“暂时没有，回去待命吧。”少校很干脆地回答。

“哦……是……”伊沙罗垂头丧气地向外走，突然又被玛琳叫住：“伊沙罗，你是不是还有话要说? ”

“我……嗯……能告诉我为什么给我起名伊沙罗吗? ”伊沙罗小声地问道。

"……没什么特别的理由，名字只是用于区别部落里其他人的符号而已，我只是觉得那些数字编号太枯燥了"玛琳闭上了双眼，仿佛很累的样子

伊沙罗没再说什么，默默离开

玛琳从衣领下拉出一个小小的项链，打开圆形的盖物，原来是一个备记事本。第一页上年轻的玛琳中尉羞涩地依在一个黑发男孩的男子怀中。玛琳把头仰向天空，闭起双眼："伊沙罗——他说过自己的孩子叫这个名字呀……"

伊沙罗坐在空油桶上，一边嚼着压缩干粮一边看着夜空的点点繁星。在隐约的炮声中，天际的浮云被映照得异常明亮

"泰尔然生命脆弱而愚蠢，拥有可笑的情感却不知表达的方法。你们的思想有时还不如野蛮的日尔格低等动物成熟"那个幽幽的声音响起时，伊沙罗被吓了一跳。她茫然地左顾右盼，寻找发言的圣堂武士

"你看不到我，是因为你不会运用自己的力量"

伊沙罗恍然大悟："原来你是黑暗圣堂武士！为什么你会出现在这里？就是奥玛赖老师也不会来部落里的"

"奥玛赖兄弟如果出现在这里，会被愚蠢的泰尔然首领误当成毁灭者的，他是不会给自己制造麻烦的"

"说得也是，他有3公尺高，顶2个我呢，到部落来肯定会引起大轰动的。"伊沙罗又开始嚼自己的干粮

"真是头脑简单的生物。"莫西姆斯不由得对这些毫无意义的说话愤怒起来，他直接了当地评论道："泰尔然克隆人更懂得如何克制自己的情感，他们才是最适合的士兵。伟大的玛法竟然选择这样脆弱的肉身，实在令人费解"

"你说的我听不懂"伊沙罗换了个方向就坐，"不过你来找我是什么事呢？"

莫西姆斯对于这个女孩竟能感知到自己的位置而惊讶，不过也只在一瞬间而已。

"我要带你去圣域"

"你是说神殿吗？"女孩叹了口气，难过地说道："奥玛赖老师傍晚时让我试过了，可是我是个没用的人"

"我同意奥玛赖兄弟关于你的看法，可是我不认同他的引导方法。"

"哦？关于我能不能进入神殿是一件很重要的事情吗？"

"关系到这颗星球上两个种族的存亡，你们和我们。"黑暗圣堂武士的声音依然平静，不容女孩有什么怀疑。"真正阻碍你的是你对自身的否定，由于封闭了自己的心，使得你成了自己的敌人。"

满天的繁星照耀下，伊沙罗的金绿双眸映出晶莹的光芒。莫西姆斯透过那光芒似乎看到另一个拥有生命之翼的伟大君王。"当初，我为了自由而导致黑暗圣堂武士背弃了你，而现在却为了共同的敌人和共同的梦想——恢复婆托斯的繁荣，又回到你的继承者身边。"莫西姆斯在心中默默祷告着："玛法，醒来吧！"

站在神殿前，圣堂武士们仰望着夜空

"各位兄弟，天空中充满邪恶气息。看那颗昭示着婆托斯命运的玛法星，她的光芒似乎黯淡到熄灭的地步。我感到日尔格的邪恶女皇回到这里了，对于我们来说也许这是最后的夜晚"

"奥玛赖兄弟，玛法的转世者到现在还没有任何觉醒的迹象，看来玛法要抛弃我们了"

"各位兄弟，转移到其他星系的婆托斯战士们一定会杀回来为我们复仇的。现在，让我们为了这些年来的躲藏而蒙尘的武士荣誉放手一搏！"

光明圣堂武士的心灵感应彼此激烈交流着，战斗的灵魂被彻底唤醒，他们似乎回到了16年前决战的时刻。奥玛赖一言不发，心底里的疑问徘徊不去，难道真要放弃信念吗？吾王啊，请回应我吧。

"莫西姆斯兄弟还在努力，你们怎么能如此无视他的存在？！"黑暗圣堂武士们发出愤怒的叫喊，惹恼了光明圣堂武士。

"如果当初你们不脱离玛法而去，日尔格生物又怎能轻易取胜！"

"直要到了威胁你们自身安全的时候才肯站出来，这就是黑暗圣堂武士的道义吗？！"

"当初被你们排斥而被流放，现在却抱怨我们不及时参战？你们这些伪君子！"

"什么，你们敢同堂堂光明圣堂武士决斗吗？"

"什么决斗，想释放心灵风暴杀害同胞吗？！"

"够了！！！"奥玛赖愤怒的情绪如同闪电般扫过所有圣堂武士的心，没有人敢同这位资格最老的武士对抗。"最后时刻来临时，高傲的圣堂武士把尊严和纪律都抛弃了吗？！"

"的确，乱成一团，这就是圣堂武士盔甲后的真面目。"莫西姆斯黑暗中的双眼严厉地扫过兄弟们的脸，不论是光明圣堂武士还是黑暗圣堂武士都不敢直视他如电的眼神

"莫西姆斯兄弟……"

"看她自己的了，泰尔然的未来只能由她自己来决定，我们只是旁观者。只把命运寄托在一个年幼的生命身上，圣堂武士的荣誉恐怕是无法挽回了呢"

奥玛赖的双手在空中划出一道耀眼的闪电："吾王玛法，请引导我们光荣的战斗吧。"

暗处的森林中，浩浩荡荡的迅猛兽和刺蛇如荡涤一切的洪水般席卷而来，空中的飞龙和守护者像一片片乌云，连璀璨的星海都被遮断。日尔格军团的攻势是死亡狂潮，目标就是在婆托斯星球上残存的一切非日尔格生物。

幽灵战斗机呼啸着扫射地面的敌人，伴随掩护的瓦格雷歼击机所发射的火箭弹，在空中炸出一道道礼花般绚丽的火球。每一次爆炸都溅起无数日尔格生物的残肢断臂，却依然无法阻挡无穷无尽的死亡军团继续前进。数量上的巨大优势使得泰尔然战机不断变成一团团的大火球。地面上的迅猛兽踩过同伴们肢体碎块搭成的尸墙，一往无前地穿越重炮封锁区，用自己的肉体在地雷场上趟出一条条血路。冲过雷场的迅猛兽被迎上来的大型装甲兵成片地屠杀，然后又被坦克履带碾成肉酱。泰尔然人顾不上喘息，因为源源不断的刺蛇又沿着迅猛兽开出的血路前仆后继地涌上来

"167高地失守，全军覆没！"

"前方基地难以招架，请求支援！"

"飞行大队报告，战机损失79%！"

"南方部落请求支援！"

"装甲部队失去联络！"

无数的坏消息充斥了通讯网络，部落里的工兵以疯狂的速度修理战斗器械、补充弹药，残余的陆战队员钻进地堡准备最后的短兵相接。伊沙罗抱着自动步枪蜷缩在野战医院附近的掩体里，看着身边一堆堆的伤兵和死尸。人们都清楚地感知到末日的临近，但是谁都没有哭叫，而是默默地等待着死亡的召唤。

这个时候，多希望能被人安慰呀，就象小时候，希望被玛琳抱在怀里说不要害怕。但是眼前的情景，就跟那时一样，最后只能站在一堆堆的碎肉边，等待着一份食物……

"害怕，非常害怕——怕黑、怕很凶的大人、怕那些发出巨响的装甲车、怕站在垂死和已死的人们旁边……就像现在一样怕得浑身发抖。可是，玛琳从不曾为此动容。好想躲起来……"

望着眼前的惨景，伊沙罗陷入了回忆之中。

"躲起来，当自己不存在，像透明的空气一样，不会害怕也不会有痛苦……因为想躲起来，所以独自出走，一个人在野外，肚子饿得受不了，只好躺在草地上休息。那时候便遇上了奥玛赖老师——眼前突然出现一个巨大的身影，好像连阳光都遮住了呢。但是却并不害怕，反而觉得很亲切，因为老师的手里拿着奇形怪状的野果。

'吃吧。'这是他说的第一句话。

偷偷地跟着他修行，其实也没有什么特别的地方，但是却没敢告诉玛琳，因为害怕会被她禁止。每次看到老师，都会感觉很安慰。坐在他的脚边听他古板的解释精神力量的奥秘，然后不知不觉就睡着了……

其实，自己真的很没用呢。下午进不了神殿，老师一定很失望。而那个看不见的莫西姆斯又很古怪地让我打败自己……自己？16年来的自己吗？其实我都不知道自己在哪里，心在哪里啊……"

"别让我死，别让我死。"一阵呻吟从耳后传来，伊沙罗侧脸看去，是那个把自己从坦克上推下去的陆战队员，他的半边身子都被撕烂了，刺蛇淡绿色的唾液混合着他的鲜血一起缓缓沿着担架滴下来。担架经过伊沙罗的身边时，那队员突然伸手狠狠抓住伊沙罗的衣服，双目圆睁着大喊："全队都战死了！都死了！现在我也要死了！你也要死的！这被诅咒的星球上每一个人都得死！那些制造我出来的工程师都得死！"喊完这些话后，他头一歪，断气了。

伊沙罗不知道自己是怎么挣脱死者紧攥的手的，她的头盔和步枪都掉到了地上，而她自己却像被电击般颤抖着蜷缩在冰冷的掩体死角里。不知过了多久，一双手把她拉起来。这双手太熟悉了，从她还是个蹒跚学步的婴儿时起，这双手就无声地拉着她走过无数的路，这是制造她的人的手。

陷入半昏迷状态的伊沙罗，恍恍惚惚地被拉到地下仓库堆满医疗器械的一间小屋里。黑暗中她看不清玛琳的脸，只感觉到有样东西挂在自己的脖颈上，玛琳说话的语调是她从未听到过的柔和与伤感："在这里别出去，你一定要活下去！"

伊沙罗分不清自己是在梦中还是现实，一时间不知道该做何反应。突然，身体被紧紧地抱住，好暖和呀……一滴热热的液体落在脸上，听见玛琳的声音："再见了，伊沙罗。"然后是仓促的开门声，和远去的脚步。

脸上的液体缓缓滑落到唇边，咸咸的，是泪吗？"妈……妈？妈……妈！！妈妈——！！！"

随着一片闪电划过天空，最后的刺蛇群化为血肉溅落到玛法神殿外的大地上。精疲力尽的光明圣堂武士奥玛赖站在草丛中动弹不得，过度消耗精神力量使他盔甲里的肉体迸裂般地剧痛。

他的兄弟莫西姆斯慢慢走到他身旁，看起来受了重伤。

"难道我们是这行星上最后的两个婆托斯人了吗？"

奥玛赖艰难地摇摇头，"不，是最后三个！"

神圣的大门豁然洞开，缓缓走进圣域的两名圣堂武士看到的是碎裂的玛法像。

刺蛇群在泰尔然最后的防线地堡群前尸集如山，陆战队员们疯狂的射击频率不亚于敌人的疯狂进攻。机枪枪管打到滚烫，打到通红，提枪的手在炙热中发出焦臭的气味，但是这些已经被恐惧逼到绝境的人们却浑然不觉。不时有疯狂的火蝙蝠冲出地堡用火焰喷射器对着近在咫尺的敌人猛射，然后被自己人的枪弹击中与周围的生物同在大爆炸的火焰中烟消云散。忽然，海啸一样的刺蛇群像落潮般地退走了。来不及欢呼，泰尔然士兵几乎被枪炮声震聋的双耳隐隐听到远方天际中沉闷的咆哮——摧毁了人类空中抵抗力量的飞龙和守护者在日尔格领主的引导下，铺天盖地的飞来。

"从什么时候开始自己的心都找不到了？因为我太怯懦，总是害怕得想躲起来，把心也藏起来。一直以为玛琳厌恶我，所以也不由得厌恶自己。玛琳，妈妈……眼泪好咸，你怎么会哭呢？克隆人应该是不会哭的。

可是，真的是妈妈的眼泪呀。从来不许我哭泣的她竟然抱着我哭了。因为这是最后的时刻了吧？大家都要死了……可是，为什么不能多抱我一会儿？为什么不能多对我说几句安慰的话？我一直在等着你抱着我说不要怕呀！而且我还没有告诉你，我想叫你一声——妈妈！

心里好难受，有什么东西要冲出来……莫西姆斯好像说过，我封闭了自己的心，但是现在，我感觉到了，它……[illegible]……我就快要死了吗？可是，我不要！

谁能救救我，还有妈妈……救救我们吧！[illegible]……是吧，就算我会死掉，可是我好想再抱着妈妈，再听她[illegible]说话，哪怕是训斥也好……我好想……

是幻觉吗？好像在虚空中飘浮一般的无着无落……[illegible]是什么呢？长着闪亮翅膀的是天使吗？我是死了吗？[illegible]好安逸好平和，就好像回家的感觉……什么，妈妈？！”

地动山摇一般的震动和令人耳膜出血的巨大爆炸声，[illegible]中惊醒的伊沙罗……外面人类绝望的惨叫混在野兽的嘶叫中……[illegible]，空气中仿佛充满了邪恶恐惧的气息。浑身颤抖的女孩，惊恐地叫着：“妈妈！妈妈！”向着玛琳离去的方向跌跌撞撞摸索着走出去。

巨蟹一样的恶魔生物盘踞在半空中，日尔格的守护者自身就是生化导弹制造厂，它们裂开的腹部随着触手左右摆动，喷出一团团巨大的黄色浓液，如同天火般降临于大地上，一接触到物体便会猛烈地射开。部落里的地空导弹发射塔早已被摧毁，绝望的士兵们举着可能找到的任何武器对空还击，这时早已埋伏在一旁的飞龙们一拥而上将他们撕成碎片。

“来不及了！”莫西姆斯发出一声悲鸣。他站在山坡上望着山谷里泰尔然部落正在上演的大屠杀，不仅仅是来自空中的进攻，地面上一群群的刺蛇也飞快地冲进山谷。

忽然间，刚进入谷口的刺蛇在一片电光中化成碎片，光明圣堂武士拼命挥舞着双手，发出一阵阵心灵风暴罩在日尔格军团的头顶上。

“哈哈哈，做得好！奥玛翰兄弟，让你我完成婆托斯圣堂武士最后的光荣吧！”黑暗圣堂武士大笑着向山谷下的战场冲过去。

被摧毁的野战医院里燃起冲天的大火，垂死的伤员们在烈焰中挣扎呼号，他们没有办法冲出来，只好在里面化为灰烬。修罗场般的广场中，一些医疗兵和工兵正在拼力与大火争夺着伤员们的性命。玛琳的肩膀被划了一道深深的伤口，流出的鲜血一直淌到地上。

伊沙罗茫然走在燃烧着的建筑物旁边，一声声地喊着：“妈妈！妈妈——！”玛琳听到孩子的呼喊，不由得全身一颤，这时一群守护者缓缓飞过来，瞄准了地面上残存的生命。

“伊沙罗！回去！躲起来！”玛琳向着女儿冲过去，用尽全力呼喊。

伊沙罗听见母亲的呼唤，转身，看见一连串的黄色液体从天而降，而玛琳不顾一切地奔向自己。在她金碧双眸中映出满天的火光和妈妈挥动的手臂，在她的耳畔响着接连不断的爆炸声和妈妈的呼喊。然而，一瞬间，巨人的轰鸣和随即泛滥开的火焰把一切都吞没了……

“妈妈？抱抱我……我牵着你的衣角，走来走去，摔了很多跤，好害怕呀，请你抱抱我……一下就好！我怕黑、怕很凶的大人、怕那些发出巨响的装甲车辆、怕站在垂死和已死的人们面前……就像现在一样害怕得浑身发抖。可是你不能抱着我说，不要害怕。

妈妈，我知道你为什么要哭了，虽然你说过哭泣不会换来什么。因为现在泪水已经漫过我的脸颊，这是我记事以来第一次哭，因为你不能再抱着我说：伊沙罗，活下去。

妈妈，我找到我的心了，我把躲起来的自己找回来了，为了叫一声妈妈，[illegible]……妈妈，[illegible]……一……”

“妈妈！！！”少女[illegible]的光芒[illegible]……

“为什么，还要这样杀害？你们夺走了我的一切，还不够吗？生命对于泰尔然、婆托斯和日尔格生物不都只有一次吗？我们生在这纷乱的世界中，失去一切……[illegible]……的人们，爸爸、队长和战友们，从小时候就看到的不死的伤员，无方无尽的尸体……还有妈妈……我周围的人一样生[illegible]，只是为了[illegible]而存在……甚至为此自豪……我很怕，是的，我很怕，因为这是一个疯狂的世界，除了死亡还是死亡……求你们，停止吧！！！”

泪[illegible]的伊沙罗站在婆托斯的大地上，举起双手，她的金碧双眸发出的光芒使得身边的火焰也黯淡下去，而随着这纤细双手的挥舞，肆虐的日尔格[illegible]安静下来。无声无息地，空中开始洒下大粒大粒的甘霖。

“妈妈，虽然你说过哭泣不会换来什么。但是我现在还是在哭泣，因为我感受到这颗古老的行星的悲伤，以及无数不同种族亡魂的悲情。苍天的眼泪啊，请熄灭这星球上所有生物灵魂中的战火吧！我已找到自己的心，找到打开心的办法，同世界融为一体，激发自己的力量。伟大的自然之力，请让我借助你们的力量，拯救这里所有的生命……”

随着少女眼眸中闪烁的光芒，她的全身都释放出绚烂的色彩。两只光翼从伊沙罗的背部浮现出来，而且越来越明显。无论是精疲力尽的奥玛翰还是奄奄一息的莫西姆斯都看出了少女身后的灵魂——生命之灵。

“吾王玛法，感谢历代祖先的保佑，使您再次出现在婆托斯的大地上！”

大雨浇熄了满山的大火，两位圣堂武士发觉自己奇迹般地充满了生命力量，身上的伤痕渐渐消退。不久，一些伤重的泰尔然士兵也摇摇晃晃地站起来，敬畏地望着机械文明无法解释的奇迹。甚至那些垂死的日尔格生物，也开始复原。几只被莫西姆斯砍得稀烂的刺蛇也挣扎着爬起身来，不由得令他大吃一惊。当这些刺蛇以温顺的态度离开他身边的时候，黑暗圣堂武士第一次开始怀疑自己的神志是否清醒。

“多么神奇，这一晚发生的奇迹比我生存的其余数千年所发生的还要多。我真难相信玛法竟然降服并救助日尔格生物！”看着离去的日尔格背影，莫西姆斯惊叹起来。

“不完全是玛法的力量。”奥玛翰仰望着徐徐升起的两颗太阳，心中充满着对新生女神的惊讶和敬服。“玛法决不会帮助自己的敌人。那是融合了泰尔然女孩的力量。”

褪去了女神光芒的伊沙罗沐浴在阳光下，跪在地上，手捧着母亲的项链放声痛哭。

莫西姆斯想上前安慰，却被奥玛翰止住了：“这是这孩子自己的时间，让她痛快地哭吧。”

黑暗圣堂武士由衷赞叹道：“多么脆弱而强大的种族！谁想到苦难能使她获得如此伟大的力量。”

而光明圣堂武士眺望着遥远地平线尽头的婆托斯大平原，自言自语地说道：“苦难还没有结束，但毕竟我们开始拥有希望了。”■

再论盗版话题

文/善良的大灰狼　编辑/AWEI

看到这个标题，大家也许会有点烦……的确，盗版这个话题自国内游戏产业发展至今已被讨论过无数次了，每次都是以热血沸腾开场，大都免不了以一堆空话、无甚结果而告终。现在大灰狼来重提这个话题，大家若有些反感，也在情理之中；但烦归烦，讨论还是要进行，至于有无意义，还请大家看完再下结论吧。^^

正版与盗版天生是一对敌人，自有正版之日开始，盗版问题就尾随而至了。作为正版一方无时无刻不想把盗版置于死地而后快，虽然这在目前及未来相当长时间内是不可能的；作为盗版一方，只要有利益可得，那便不盗白不盗。虽然有人大声疾呼国家政策法规予以支援，玩家道德水准正版意识予以培养提高，但实际效果却难合人意。毫不夸张地说，只要还有一名玩家有购买盗版的欲望，那么盗版就有了存在的土壤，还会继续生存发展。于是乎怎么样来对付盗版，降低盗版对正版的危害成了至今讨论不断的话题，当然也就有了我们今天讨论的主题，现在就开始吧……

（说明：对大家已经耳熟能详的各种盗版讨论，本文暂无涉及，需要者可查寻其它资料的干活。）

一、增加光盘数量

大家都知道正版游戏软件是按“个”来卖的，盗版游戏是论“片”来卖的。正版游戏不管组成游戏的光盘数量有多少，在市场上均按一部游戏的整体制订价格（如4CD的《新神雕侠侣》，正版价格为69元）。盗版则论片销售，虽然都是游戏，但光盘数量多的游戏就比光盘数量少的游戏要贵（如完全光盘版盗版的《新神雕侠侣》和《三国风云Ⅱ》不是一样的价格，只因为一个是4CD，5元/片×4=20元；另一个是2CD，5元/片×2=10元）。相当数量的正版游戏商发现了这个盗版销售的规律，他们意识到了，当光盘数量的增加使玩家购买盗版的费用与正版的价格差距缩小到一定程度时，包装华丽、配有说明书和精美光盘的正版更容易获得玩家的关注，于是乎接下来的事情也就随之自然而然地发生了。

看看现今市场上的游戏软件，大家是不是会发现些什么异常？不错，那就是现今的游戏，特别是国产的游戏，在游戏质量并没有太多提高的同时，光盘数量却越来越多，安装容量却越来越大，动辄就是数张光盘，上G的安装空间。当然我不敢说他们全部是出于上面所说的原因，对盗版软件销售规律研究后做出的直接反应，但看一看前不久上市的某4CD大作，再看看大作上市不久后，盗版市场上就出现的号称“音乐、动画全不少”的1CD完美硬盘版，我想这种情况的出现并非偶然吧。这种通过增加光盘数量来对付盗版的方法，其正效果如何，大家应该已经了然。

二、发展网络游戏

2001年被称作“网络游戏年”，因为这一年里，众多国内国外的、知名不知名的网络游戏都要赶着上市与玩家见面，同时相当数量的游戏厂商也会在这一年里对自己的网络游戏进行立项开发。一年多前还是冷冷清清的网络游戏市场为何会突然变得如此火爆了？原因除了国内网络硬件设施越来越完备，上网越来越便利外，最重要的一点在于网络游戏采用的是联网游戏模式，因此当玩家需要玩游戏时，必须首先在游戏主服务器上进行登记注册，确认ID密码，然后才能进行游戏。游戏主服务器是被游戏厂商直接控制的，同时每个ID密码也是唯一和必须通过游戏主服务器确认才能生效的，盗版商虽然厉害，但他最多也只能盗出游戏本身，而对必须通过游戏主服务器确认才能生效的ID密码无法盗用。因而相当多的游戏开发商选择了网络游戏作为自己今后的发展重点，于是也就引出了2001年成为“网络游戏年”的由来。

不可否认，用网络游戏对付盗版问题，的确是非常有效的一招。因为盗版商再有“神通”，也不可能去架设一台游戏服务器给买他盗版的玩家用；同时就算他可以利用黑客破解游戏服务器密码，但能破多少个呢？由于服务器是控制在游戏开发商手中，你那边在破，他这边就改，你是非法的，他是正当的，孰优孰劣比到这里大家已经知道了。然而，看一看眼下市场上已经投入运行的网络游戏，它们的品质，它们的服务，它们的游戏内容，它们的练级方法，它们的收费办法，它们的后续更新，能真正让人满意吗？真正开始玩、准备继续玩或者即将要玩的人有多少？这些人相对整个游戏玩家群体又占多少？发展网络游戏的确可以在一定程度上缓解盗版问题对游戏开发商的压力，但出于市场容量的限制和其他各种原因，在可见的相当长时间内，我们仍会发现单机版游戏依旧是玩家们最主要的选择。

三、新游戏折旧制

新游戏折旧制，大多数玩家听起来可能有些陌生，但在国外早已成为了一种普遍的游戏销售方法，近年来也有部分国内游戏公司采用类似的方法进行游戏销售，不过做法还不够规范合理。这种制度的操作方法是，它把一个游戏上市后的时间进行阶段划分（如：一款游戏在1月份上市，那么从1月份开始的3个月划为第1轮，从4月份开始的3个月划为第2轮，从7月份开始的以后时间划为第3轮），当游戏上市时，在第1轮时间里它的售价为一个较高的起价，而销售进入了第2轮时间，它的价格就自动降一档，进入第3轮再降一个档，以此类推。这样一方面可以照顾到那些想在第一时间玩到游戏、经济上又能承受的玩家，另一方面也可以顾及到那些不很宽裕、但又想购买正版游戏来玩的玩家（他们可以等游戏上市时间进入到第2轮或第3轮时再去购买）。游戏公司也可以通过这种新游戏折旧制度，随时地调整自己的库存，保证销售的顺利完成（如果一部游戏在第1轮销售很好，那么3个月后买气快要过去时，游戏价格下调可以再度刺激市场的买力，使销售势头保持下去；如果游戏在第1轮销售不佳，那么厂商也可以在下一轮中下调更多的价格，保证库存的清空，降低损失的可能）。

这种新游戏折旧制在欧美日本的游戏市场上已经成为了一种运行良好并且普遍受益的商业惯例，得到所有游戏厂商的采用和支持。其自有的灵活调整方法可以最大限度地规避市场风险，照顾不同玩家利益，因此可以说在对付盗版问题上，同样有着相当的杀伤力。但另一方面，我们也应注意到一些情况。首先，中国游戏市场由于幅员广阔，在很多地区我们可以发现，号称同期全国上市的游戏，盗版都已经到手了近半个多月，正版才姗姗来迟。其次，很多国外已经出了大半年，可以说近于淘汰的游戏，国内代理商这边才“隆重上市”，而这时玩过此游戏盗版的玩家大都已经翻版通关N遍有余了。最后，由于国内游戏厂商大部分都未直接掌握销售通路（说通俗点就是要靠专业的销售商来销售产品，而非自己销售），再加上现有的厂商与销售商的协议中，销售商拥有相当大的权利，可以把销售不畅的产品进行无条件退货；这样一来销售商就没有了库存的压力，而没有了库存压力的最直接后果就是销售商根本不必去卖一些比进价还低或利润很薄的第2轮、第3轮产品。因此虽然新游戏折旧制是一种很不错的促进销售、规避风险、对付盗版的好制度，但想在中国市场上真正运用推广还需有相当的考虑和技巧。

四、统一价格制

大家看看现在游戏市场上的游戏产品价格，是不是经常[illegible]48元[illegible]，[illegible]50元产品[illegible]，另一家[illegible]69元[illegible]，还有198[illegible]……在[illegible]。大家心中是不是[illegible]，[illegible]这么多、这么乱的价格究竟是[illegible]？[illegible]的定价还是[illegible]？那么最后得出的结论只能是[illegible]自己的“喜好”和“感觉”而定出的价格！说到底，也许每个游戏公司都有自己的苦衷；但有一点，只有游戏公司自己知道。现如今早已不是[illegible]计划经济的年代，一切都要统一，[illegible]，大家刀子都很快，逮谁宰谁，那成什么了！统一价格制也因此走上了舞台。说到统一，大家不要把它想成是一刀切，想成是计划经济年代的那种绝对的统一，今天我们在这里所讲的只是一种相对的合理的统一。

什么是合理的统一？大家都看过电影吧，虽然这几年由于电视、VCD、DVD及其他影音娱乐的丰富，看电影早已不是人们唯一的消遣娱乐方式，电影院也因此受到相当程度的冲击而变得生意惨淡，但去年的“5元票”又让它火了起来。转回刚才的话题，大家有没有发现电影院放电影，基本的票价都是相同的，绝对不会出现这部电影要30元，另一部只要5元的情况（排除非同类和某些特殊时间而论）。大部分时间看电影，不管看什么片子，价格都是统一的，而这种统一带来一个好处就是让大家养成一种共识——看电影就应该要这么多钱！这样自然而然地，大家在看电影时都能接受给出价格，而不会出现讨价还价的情况。同理游戏也是这样，当游戏产业能够形成一个相对统一的行业价格（某类游戏应该卖多少钱，某些游戏应该定多少价），那么就像盗版现如今在某些地区已经形成了一个统一的价位概念一样，大家都会自然而然地形成买这类游戏或者这种游戏，就需要这么多钱的概念，相对地更易于接受正版软件；而不是像现在这样，价格都看得目不暇接，还不敢买。

根据商业竞争的基本规律，如果一项指标成为行业标准（就如以前大家学过的经济学中，当某产品的行业平均生产时间为40小时，那么一家厂商如果想得到更多的利润，就必然要通过更新技术、提高生产率，把自己的平均生产时间减少在40小时以下，这样就能够增加盈利），那么游戏厂商为了保证标准利润的顺利获得，将会把更多的时间用于降低游戏开发的成本，减少开发的时间，提高游戏的品质，而非现在的混乱广告宣传。但任何事情都有两面性，统一价格制在能够带来行业统一标准，让玩家形成购买的合理共识的同时，也难免会遇到一些巨大的困难：国内游戏开发商或代理商都是各自为政、各为其主的，要让他们联合起来制定统一的行业价格，又不能通过国家强硬的行政命令干预，难度可想而知。即使统一价格制已经形成，但好的产品与差的产品总是有区别的，而这区别却会由于产品价格[illegible]，变为同档价格可较接近：同样的价格，玩家可以有很多的选择，而这个选择如果不巧被广告打得天花乱坠但产品实质很差的产品带走了，那么同样的价格却投入更多的精力，游戏品质更好的产品无疑会受到打击。如此种种给统一价格制的推行蒙上了一层阴影。

五、精品制

精品制，又叫丰富周边产品制，其原理就是把同一个产品，根据所销售对象的不同进行不同等级的对应供给。说得通俗些，就是把同一个游戏软件产品，分成简易装（只有光盘和说明书）、普通装（说明书、光盘、攻略）、典藏装（说明书、光盘、攻略、丰富的游戏周边玩具产品）或划分为更多的等级，然后进行对应的销售。这样一来把玩家购买人群进行市场细分，在保证广大玩家能够接受并且购买得起正版游戏的同时，满足一部分经济条件好又愿意收藏豪华版游戏的玩家。如此既最大限度地满足了不同玩家需要，又能获得最大的商业利益（大灰狼97年就想出了这个方法并发表于报刊，但到99年才看见有人真正实行，看来俺还是很有眼光的，呵呵~）。现在在市场上常见的很多XX游戏精装版、XX游戏豪华典藏版就是此类的东东，而这些东东在相当数量的玩家那里也获得了热烈的回应，经常在游戏网站、杂志报刊上可见的“XX游戏精装版XXXX套被抢购一空”的消息证明了这种精品制的可行性和市场性。越来越多的国内游戏厂商开始采用这种办法，毫不夸张地说，精品制成了继低价XX元系列后，另一种被公认能够增加销量、对付盗版的市场策略。

但就是这个精品制，仔细观来，却也在好用、易用的同时出现了一些问题和挑战。游戏包装盒里放上一本厚厚的游戏攻略或者操作说明书现在已经成为了精品装游戏的必备，不可否认，这本厚厚的小书的确可以为玩家提供很多帮助，特别是那些难于上手的游戏（如飞行模拟等等）。可惜表面看上去如此，深入调查一番却会发现实际不然。也许是长期买盗版，养成了不看说明书自己摸索的习惯，调查中的绝大部分玩家购买正版后是不看说明书而直接游戏的；并且就算是他们在游戏中真的遇到了什么难题，他们也不会选择看说明书或者攻略书，而会买本游戏杂志或报纸查阅相关的上手指南或攻关流程。这样的调查结果是不是很奇怪呢？的确是；但事实如此。不过话说回来，现如今杂志报纸的攻略介绍或上手指南等文章往往要比游戏自带的那些东西来得详细和体贴。除此之外，现在的游戏虽然已经采用了一些精品制的方法措施，但还远不完备。很多游戏只分为了普通版和精装版，且普通版和精装版差价过大。精装版内的某些东西，实话实说毫无用处，做工粗糙，有非常大的骗钱嫌疑；再看看港台等地游戏公司同样发布的精装版游戏的价格和附送品，不好，口水要下来了（有的玩家也许认为港台精装版送的东西好，价格就一定贵，其实不然。换算一下货币比价，再看看人家平均收入的多少，就可知我们的“精装版”到底是些什么了> _ <）……

除了上述的这些对抗盗版的方法外，还可以有发展体感游戏（如打鼓游戏，随游戏送外设鼓）、二手游戏流通制、买游戏抽大奖等等方法策略，由于篇幅所限就不详述了。也许有的看官会说，你真无聊，提这么多点子又把它们全部否掉。但真的无聊吗？我看不是。说了这么多，除了想告诉那些认为盗版问题已经没有讨论价值的人，其实讨论还是可以继续进行下去之外，还想告诉那些天天重复老套把戏、又不断责骂盗版坑人害人的游戏厂商，世上无难事，只怕有心人。痛下决心，以变应变，那么终究会找到解决问题的方法。如果一开始就放弃了想真正解决的念头，那么再等一百年，一千年，问题仍然解决不了。想老天会突然开恩掉下个大红包来，无异于白日做梦。

说了这许多，俺也累了，白白了先！：-P■

（接下页）

游戏，陪伴我度过了多么奇妙的一段时光。《大航海》带我周游世界，《古墓丽影》与我一同探险，《地下城》让我扮演邪恶首领，《魔法门》邀我游历魔法世界，还有《模拟城市》、《心跳回忆》、《帝国时代》、《最终幻想》、《极品飞车》，还有还有……游戏名像开了闸的洪水，一股脑涌现在我的脑海中，这无数个名字，伴我度过无数个日子，记载了我无数的喜怒哀乐，刻画了无数个美好的记忆………

然后呢？然后发生了什么事？是什么时候开始变得忙碌，在电脑桌旁坐着不超过一小时？是从什么时候开始打开电脑只找资料？什么时候开始不再将一本本游戏攻略买回家却带回了一叠叠文件？是什么时候停止了买游戏？是什么时候开始对新的游戏不闻不问？什么时候……再然后，游戏，就从我的生活中消失了。

“喂！想什么呢？”室友打断了我的思潮。

“我？我在悼念游戏。”我微笑着说。

看着比我小四岁的室友，看着正对游戏处于痴迷状态的她，不禁羡慕不已。我知道，我再也不会回到她那样的心境了，想着，不由地对心中那些陪我度过美好时光的游戏说，虽然我抛弃了你们，但你们留给我的，将永远珍藏在我记忆深处，真的！

现在，让我们这些不得不放弃游戏的人们，在心中，默默地悼念游戏吧。■

悼念游戏

文/风起涟漪　编辑/AWEI

"小婷，石器时代怎么样？"

"石器时代？传奇氏族，不错啊，比[illegible]"[illegible]埋头读书的我随口说道。

"我是说游戏！"

"游戏？"我抬起头，细细咀嚼着这个对于[illegible]的台词，略带呆板地迎向室友诧异的目光。

游戏？我有多久没接触过这个词了？曾经不分昼夜的与它相伴，可转眼间竟变得如此陌生，就好像分别了几个世纪？！

我的思绪随着这个昔日的口头禅，慢慢、慢慢倒转了五个年头。

游戏，是高中时闯入我的生活的，并且是在我们班几个"差生"的带动下，让它如洪水般涌入我这个"优等生"的心灵，然后，这个震撼长达五年。我一直好奇那些平时与我敌对的男生为什么会将这么神奇的东西带给我，直到一天，他们略带好奇又心有不甘地问我："怎么一点都没影响你的学习？"我才恍然大悟。但是这么多年来，我还是感激他们的，作为报答，我与他们打联机时从不留情。

还记得我玩的第一个游戏《仙剑奇侠传》，买它并没有什么特殊的理由，只是听说女孩都爱玩，心想我也是女的，那就买这个吧。于是花了一百多块，抱着还是DOS版的它乐滋滋地回到家，以至于当它推出29元的WIN版时，气得我直咧嘴。

很长一段时间，我沉浸于李逍遥的情感世界，对报刊杂志的高度评价深表赞同，于是固执地认为《仙剑》就是游戏的顶峰，其它游戏连瞧都不瞧。不过井底蛙也有爬出井口的时候，当一款又一款游戏带给我一波又一波冲击时，我终于意识到，游戏的宗旨是：没有最好，只有更好。所以，后来再有人对我谈起《仙剑》时，我很不屑地说："仙剑？还玩呢？早作古了！"

我的游戏更新非常快，几乎与发行同步，但每个游戏我很少玩三遍，也总是在我快玩腻时，又有新碟出现了，然后疯狂地大玩一通后，让它慢慢落灰。我这种"喜新厌旧"的心态，使电脑桌上的光盘高度直线上升，也使荷包饱合度直线下降，但使得我在女玩家罕有的游戏圈中小有名气，连许多男玩家都自叹不如。

我还记得第一次去打联机时的情景。

当我推门进到一个拥挤得过分的小房子中，满屋男士惊讶[illegible]的目光令我浑身难受，我想我这辈子也不可能再同时被这么多男士盯着看了。我红着脸轻轻地问老板还有空机吗？[illegible]一台空机旁，就这几步的距离，对我来说却[illegible]，两边的男士纷纷让路，还对我行注目礼。等我坐下来，身后立刻围了一群人，他们对我玩什么游戏很有兴趣。老板本来想为我调出《美少女梦工厂》，但我一句"我想玩红警"又把本已转移的目光再度吸引到我身上，连老板都啧啧称奇。我也清楚地记得，与我结盟的那个男生对我讲[illegible]我早就知道的规则与我迅速消灭蓝色敌方时他的表情。联机，这个名词又一度占据了我的心。不过，它诱惑我的，大概就是打联机时，身为唯一女性的自豪感与男孩子们多数让着你的优越感。

当我厌烦了狂点鼠标后，《暗黑》很合时宜地来到了中国，它在中国引起的狂潮是有目共睹的，我也被卷入了这股狂潮之中。当我意识到我的时间精力金钱全在不知不觉中被它卷走后，仓皇而逃，但也只是逃出那个有许多电脑的小房子，然后回到我家那个只有一台电脑的小屋子。

网络时代，悄悄地走进人们的生活。那时还没有意识到网络价值的我，只发现它一个好处，MUD。当第一次对同学说"MUD"时，对方愕然地看着我，然后不解地问我为什么骂他，所幸这种情况并没持续多久。越来越多的人把这个词挂在嘴边，也常说"我被PK了！"、"我把某某PK了"、"我的猪怎么怎么样了"，让那些没玩过的人听天书似的望着我们。

我也记得玩的第一个MUD《西游记》，在现在看来，它只是一行行的文字罢了，可那时带给我的激动与惊喜却令我久久难以忘怀。当我第一次在游戏中开口说话时的新奇，当我第一次发现小小游戏竟有五湖四海的人同时在玩时的惊讶，当我第一次体验到被人PK的愤怒，当我第一次回味着PK仇家的快感，当我第一次……也难怪人们常说，凡事的第一次总让人难忘，本以为早已忘却的东西，当再次回想时竟历历在目，清晰得好像昨天的事一样。

常有人不解地看着我忙碌地点着鼠标，敲着键盘，只是操纵一个小人跑来跑去，却乐在其中。而我只对他们说，你试过就明白了。是啊，没试过的人永远不会明白游戏的魅力，没玩过的人永远不会明白玩着的人的心态。就像长久以来对于游戏的褒贬，有资格批评游戏的，只有真正的玩家。(转上页)



《难症会诊》攻略

* 主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家。
  病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
  医师：请务必写明您的详细通讯地址。
* EXP：如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。
* LEVEL UP：
  年底评选5位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
* 传送门：北京813信箱《难症会诊》(100037)
  或 reader@fcgm.com.cn
* AWEI提示：①支持正版游戏软件。
  ②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

20010401. 异尘余生Ⅱ

【问】摩尔多克和鬼农场、新里诺是否有比欢迎还高的称号？破碎丘是否在结束动画里摆脱灭亡的结局？（就是把矿采光的那一种）有没有在结束游戏前进入山岭军事基地（得小机器人的那一个）又不会让制酒的那个家族得到武器，以至控制新里诺的方法？我还想让我的儿子当老大呢，嘻嘻。还有就是可否在结束动画中避免死亡爪的种族毁灭，要如何做？称号除了：杀小孩子、疯子、牛郎、已婚的、盗墓贼、艳星、拳王之外还有什么（我用的是英文版，说法可能有出入）？

【答】各地的声望都可以达到欢迎以上，只是要完成足够多的任务啦。

摩尔多克和鬼农场：1. 在丹恩城询问卡尔(Karl)的故事。2. 帮居室场老板看牛成功，先积累一定声望。3. 去制革厂接下老板巴尔赛斯(Balthus)寻找失踪乔尼(Jonny)的任务，并问他乔尼失踪前跟谁在一起，他会让狗跟着你。4. 去杂货店接下市长乔(Jo)探索鬼农场的任务。5. 到鬼农场后，看出笼子上的尸体是假的(感知要高！不行就服曼他特)。6. 进入地下，接受鬼农场老大比格(Vegeier)传送贸易讯息的任务。7. 回到摩尔多克找市长解释一切。8. 到鬼农场对比格说一切OK，并接乔尼回摩尔多克。

新里诺：1. 参加地下拳王赛，靠实力获得拳王宝座。2. 完成西区武器店老板寻找激光手枪(LaserPistol)的任务。

在破碎丘矿坑入口处右边岩石堆中有一条秘密小路，进入后找到一个奇怪的男子，他身边有一个箱子，里面有一块"铀矿石"。带上这块矿石去找铀矿提炼厂的负责人，他会帮你提炼。过一天后找他，他说本镇由于铀矿发生危机很需要那些矿石，并愿意加500元向你购买。这时你有三种选择：拒绝、同意、不要钱将铀矿石赠送。如果拒绝会得到一块游戏中独一无二的物品"炼好的铀一号矿"；同意得到钱和经验值；赠送得到更多经验值和破碎丘名誉提升一档。你对这件事的选择将影响最终结局时破碎丘的命运。破碎丘有3个结局：什么也不做，人类与变种人开战，很少的人幸存下来；协助搞阴谋的人类炸毁矿场，小镇最后解体；解决人类的阴谋问题，但不把铀矿交给破碎丘铀矿石提炼厂……

游戏中除了接莱特(制酒家的老大)的任务外，没有第二种方法找到山岭军事基地。但你可以去过山岭军事基地后，不去报告莱特先生，直接加入彼希家族并与彼希太太说话……如果你身上没有"那种"物品，新里诺就是你儿子的了……新里诺的四大家族的任务最好同时解决，最后一项任务解决后不要报告，即一个也不加入。

在13避难所不让戈力士(Goris)加入并放出那瓦罗基地中的死亡爪，可避免死亡爪的灭种。以后死亡爪强大起来，开始和平扩张，和人类和平相处。这是最好的结局。

游戏中的其余称号有很多：1. 奴隶贩子(Slaver)，只要向丹恩城的奴隶贩子头领提出申请并完成任务后便可获得，之后队伍人数上限将消失，但无法带非人类队员(生化狗、死之爪等)，史力克(Suilk)也会与你翻脸。2. 家族成员(Made Man)，在新里诺完成任一家族的任务后获得，可在西区武器店买到特别品。3. 赢家(Champion)，道德值高到一定后获得，会为你赢得正义

一方的支持。4. 各种药品上瘾(Addiction，壮大灵、杰特、曼他特、疯狂药、核子可乐、辐射预防药)，大量服用后造成，并就我所知几乎无法戒除，应尽量避免。此外还有奖金头目、荒野守护神、希望之盾、救世主、恶魔等。

【问】请问如何戒掉毒瘾？

【答】地下掩体市 8 号避难所中，医生 Tray 会向你要个 Jet 的样本，在给他作分析后(在未取得市民身份前，进居民区时须将 Jet 放在队友身上)，他会做出两瓶解毒剂(Jet Antidote)。把解毒剂给瑞丁城的医生，就可以帮助整个北加洲的人民解除毒瘾

解除杰特毒瘾有几种方式。你可以请地下掩体市的医生帮你研制，在三藩市的油轮上能直接买到，另外如果你智力够高的话还能说服制作出毒品的家伙制出解药

在游戏里除了杰特毒品有特定的解药可以解除毒瘾外，其他所有的上瘾问题都是没有解药的，只能很长一段时间不吃同一类药品，让它自己解除，别无他法

(四川郫县　无铭，武汉　荒野守护神，北京　Rico，苏州　李晓敏，广州　司马神威)

20010402. 博德之门·剑湾传奇

【问】当进入杜拉格之塔地下层时，遇到 4 个家伙守住地下入口，须一一解密，有 3 个我已解开，只有一个叫我唤醒他，不知如何唤醒？请指教！

【答】地下入口附近有几只木桶，其中一个里面有槌柄(Mallet Handle)，在地图西南角的房间里能找到槌头(Mallet Head)和一面铜锣。把槌头、槌柄拿到西北角的房间，用铁匠炉把它们打成一把槌子，再回来敲响铜锣即可唤醒第 4 个矮人。接下来请准备好艰苦的战斗吧。

(北京　Rico)

20010403. 突袭

【问】请问盟军第 9 关如何通过？我已按照攻略上说的占领了高地，并摧毁了所有建筑物(甚至树木)，但是仍旧无法过关，望各位不惜一点时间给小弟答案，非常感谢！

【答】盟军第 9 关的目标是"占领"东边山坡上的工厂，所以如果你将工厂“摧毁”后再上山坡就无法过关，没别的办法，LoadGame 吧。顺便说一句，苏军的第 7 关也是这样，千万不要摧毁南边的工厂。

(广西南宁　Eagle)

20010405. 古墓丽影历代记

【问】当 Lara 到达一个水池爬上岸后，打一个漂浮着的怪物的头，每当用瞄准镜瞄准它的眼睛正要射击时，他一发闪电电脑就死机，然后跳回 Win98，再运行游戏时显示错误信息“Failed To Setup Directx”，在游戏的 Setup 里 Voodoo 模式下 Texture Bit Depth 选项下拉菜单变为空白了。我的机器是赛扬600/同维p6bx-e、现代 128+64M/丽台 s600dx+无限 voodoo/Win98+DX8。希望各位大侠鸟多多赐教，小弟不胜感激

【答】应该是安装了 Directx8.0 的关系。其实从你的配置来说 Directx8.0 并不会给你的机子带来更好的东西，反而有时会出现兼容性的问题。建议删除，重新安装 Directx7.0a 中文版

注：Directx 卸载工具 directx buster 下载网址：http://213.69.20.124/user/wummy/files/dxb133e.exe Directx7.0 可以在天下网和华军软件园等找到

(glm)

20010406. 雷神之锤Ⅲ

【问】我的电脑运行 Q3A 时能弹出蓝色 loading 窗口，之后硬盘一路哀号，指示灯闪个不停，足有 3 分钟才能进入，之后游戏一切正常，不知是何原因？硬盘受得了吗？配置是 PⅢ866/HY PC133 256M/TNT2-M64-32M/技嘉 694X/686A 芯片组/希捷 30M。

【答】从你的情况来看，硬件上是完全没有问题的。而游戏初始化时间过长，我认为和驱动程序有关(以前也碰到过类似的情况)，建议安装最新的 OpenGL 驱动和 VIA 主板驱动。

(glm)

由于不知道其他信息，所以只能列出几种可能：1. 碎片！最可能的就是已经很长时间没有整理磁盘碎片了，启动自然就很慢。2. 空间！磁盘空间不足。虽有 256MB 的内存，但如果调用效果太多的话也会捉襟见肘。3. 病毒！没什么可说的，自己杀吧！

(wjnzero)

20010407. 红色警报 2

【问】游戏时电脑造出过巨炮(威力极大)，但是我用哪个国家也造不出来，不知是怎么回事？还有就是下载的红警 2 新地图在 1.0 版或升级版一用就死机，还请红警迷们指教。在下不胜感激！

【答】网上红警 2 的地图多数是玩家自己画的，大多是无限矿石，所以兼容性差容易死机，建议使用 westwood 的官方地图；另外确认地图下载过程中没有出现错误。巨炮是法国的特殊武器，选择法国造好雷达就可以制造，但需要大量电力，否则会停止运行。另外红警 2 升级时一定要注意，硬盘版需要补丁和修正程序！

(yexinad)

20010409. 新神雕侠侣

【问】往铁枪庙总是找不到欧阳锋，请帮帮我吧。

【答】拿针中毒与欧阳锋对完话后，跟着小豆子跑到一定路线，然后只身前往铁枪庙，中途加药补生命可有可无，但到了铁枪庙里千万不要乱拿任何物品，尤其是庙里的物品，就可以在庙里佛龛处先碰到欧阳锋，学得蛤蟆功第一式。然后直接出庙直到碰到郭靖、黄蓉，也不要急着拿庙里的任何物品。晚上，你就直接跑到铁枪庙里自然又会碰到欧阳锋的，然后你再拿庙里的各种物品，随着游戏情节的发展而快乐吧。我认为这是游戏的一个 BUG。还要注意当你打到后来杨过断臂后，到深谷中被神雕疗伤时也不要先拿谷中的任何物品，要等着一定的情节得到独特的衣服用具后，再出来拿，否则一样也要遇到 BUG。我都是这样在反反复复的得到血一样的教训后试出来的。

(独步)

20010410. 硬件问题

【问】我机上的内存条是 64M 的，用 Windows 优化大师的内存整理后的数据只有 50%，请问这是为何？我的机器是 PⅢ600/微星 MS-6153VA Pro/TNT 32M Pro/创新 128/64M，可是红警 2 运行起来很吃力，屏幕上的东西多了点机子便自己退出，帝国也有类似情况：(FIFA2001 更离谱，两场比赛结束立马退出，我好痛苦！Oni 到了 LOADING 时会出现小框子说机的内存不足，好惨啊！希望得到高手帮助。另外问一下，威盛芯片与哪些东西有冲突，有没有补丁，哪里有下载

【答】1. 内存整理后只有 50% 很正常，因为有很多常驻内存的程序在运行(如病毒扫描、解霸探测器等)；2. 红警 2 运行慢估计是硬盘碎片太多，整理一下硬盘，画面细节也可适当调低些；3. FIFA2001 运行两场比赛后退出是硬盘版的缘故，新浪上有补丁下载，500k 左右。如找不到请联系我(savage-3d@21cn.com，别发垃圾：)；4. Oni 内存不足，虚拟内存设得太小啦。建议将虚拟内存设在游戏所在分区，可提高读取速度；5. VIA 芯片补丁哪都有，去 www.mydrivers.com 吧，又多又好。感谢你支持 VIA 芯片组，永远的 S3！！！

(Savagego)

20010303. 博德之门 2

【问】现在我已打到了第 5 章，版图为 Underdark，此图与 3 个地图相接，分别对应 3 种不同的怪物：Kou-Toan，Mind Flayer 和 Beholder。其中打 Mind Flayer 时，已经拿到了一把蓝色的宝剑柄，但地图上标有 EXIT 处的门打不开，不知为何？如何可逃出此处？(地图左上角也有一扇门打不开，使用开锁技能后，提示大意：强大的力量防止纯粹的人类打开门。)

【答】3 个地图代表 3 个支线，你必须完成其中一个才能进入下一关。你选择了最难的 Mind Flayer，这关的条件是拿到 Mind Flayer 幼虫的瓶子。在奴隶室(Salve Room)救醒奴隶，得到控制环(Control Circle)后，利用它控制 Mind Flayer 打开竖琴室(Harp Room)后的两扇门。当你进入一个许多巢的房间，杀死这里的 Mind Flayer，点击那些巢就可以拿到瓶子。拿到后往回走，你说的左上角的门才可以打开，你再走到一个有许多 Mind Flayer 的房间，杀死所有的 Mind Flayer 才能找到出口出去。

(xxrhero)

20010306. 吸血鬼：假面舞会

【问】(版本号 1.0)请问如何使自己的伙伴站在原地不动，不跟着走？在进入钟楼暗门后，有一段路程很邪门，人过去身体被燃烧，请问如果过去？

【答】人物的血槽(蓝色条)和魔法槽(红色条)旁边有一绿色小点，点击它绿色小点消失，此人物就会站在原地，不跟其他人一起走，再点一次则恢复原状。进入钟楼暗门后天就亮了，吸血鬼不是最怕阳光吗？你让他们大摇大摆地走，当然会遇到身体燃烧的情况。注意从建筑物的阴影下走就能避开阳光了；但有些路没有“影子”，就只好出点血了。

(江苏南京　徐骏)

20010310. 将军：全面战争

【问】过去使用一直正常，但在安装了 nvidia 雷管 3 代驱动程序之后游戏就无法进行，每次一点击图标，屏幕画面就一黑，然后就退到 Windows 桌面。关闭硬件加速后游戏可正常运行，但我实在觉得画面太难看。我也下载了 EA 中文网提供的补丁，但没有用。望高手帮助解决。

【答】显然是显卡驱动的问题。不要总是盲目地更新显卡驱动程序，尤其是使用 TNT 系列显卡的玩家。我认为比较稳定的 TNT 驱动是 2.08 版，这以后的驱动是针对 GeForce 系列设计的。继续盲目的升级换来的只能是系统的不稳定和很少的性能提升。你可以把游戏卸掉重装，如果问题还没有解决，那么就换回原来的驱动吧！

(北京　SLOTH)

20010312. 凯兰迪亚传奇Ⅲ玛尔寇的复仇

【问】我在猫岛的丛林中迷了路，请问猫岛丛林中的道路有无规律可循，如何找到 Fluffy？

【答】tom_zhap 朋友应该是用传送法来猫岛的吧，如果是这样的话，很不幸，你走错方向了。Fluffy 的位置在 Dog Fort 的西北方向，你可以从 Dog Fort 起步向左走到尽头再转向上方，应该可以找到他的。

(广州　xud)

20010104. 魔法门英雄无敌Ⅲ

【问】请问 Large 地图 Titan's Winter 中，天使岛最左下一座天使城的左方有一个闪光的建筑，名叫 The Market of Time，请问它有何用？

【答】The Market of Time 可译为“时间市场”，此建筑用途十分特殊。由于一般玩家以无限回合作战，故总是不能触发事件；像笔者这样的天才玩家常常为了增大游戏难度而限制在一定回合内完成任务，只有在这种模式下，英雄访问“时间市场”时才

自时事件被触发 在此,玩家可以用宝[illegible]换取[illegible]的时间

（四川成都 [illegible]）

候诊室

20010501. 古龙群侠传

○在杀人村的纸阁里，那个八卦谜题我怎么也[illegible]不开 我已查了几次《中国少年百科全书》，按书中所[illegible]入[illegible]，可是没用，请各位大虾救我！

（江苏[illegible] [illegible]）

20010502. 职业杀手代号 47

○在第 3 关杀死小便的司机后把他拖进下水道了，为什么出来后还是被保镖射击呢？

（天津 汪[illegible]）

20010503. 猴岛小英雄Ⅳ逃离猴岛(中文版)

○玩到"财富岛"被戴着面具的人陷害，我已经做好自制的香水，并把它给一个瞎子闻了一下，瞎子告诉我一个名字叫"莫卜路斯·思威·蔓卡拉麦路"。我去转旋转箱，按照攻略说的做法是按每个词开头的字母拿出来排列，那就应该是：M.S.M，可是却不对，能告诉我应该是怎样的字母排列吗？还有就是猴头代表的字母是 N－T，香蕉代表的字母是 U－Z，椰树代表的字母是 E－H，南瓜代表的字母是 I－M，兔子代表的字母是 A－D，这些代表的字母对吗？

（黑夹克）

○最后小盖光着脚在猴岛上与众猴子比武时，有 5 种动作 4 种声音，不同组合切换。我玩了 N 次，怎么也找不到规律，望广大游戏大师帮我度过难关

（北京 王奥）

20010504. 深海争霸

○任务模式中大白鲨第 6 关时，不能完成其第 3 个任务。本关任务 1 是在 10 分钟内找到并加入 CAS 第 2 处所属舰队；任务 2 是在战区东北部靠近盟军基地处建个水下中心；任务 3 是保卫第 2 处所属的 3 个技术中心和贸易中心，直到上级下达指令 任务 2 中建水下中心的位置到底是何处？建得太靠盟军基地就会任务失败！在下也试过先将硅族部队除掉再在盟军那儿建水下中心，也不行。不知如何是好？请各位高手指教.

（凌云 <me.hy_007@163.com> ）

20010505. 远征奥德赛Ⅱ

○当我玩到优妮和巴兹到了金巴尔山西方时，无法去银十字军秘密碉堡，请高手指教。（深圳 C－BOY）

20010506. 亚特兰蒂斯Ⅱ

○在玛雅人第 1 个金字塔地层的数字谜题如何解？即游戏所附[illegible]"6861，[illegible] 81 平方"，如何用玛雅人的[illegible]

（北京 [illegible]）

在[illegible](Airmul)要一条鲑鱼，攻略上写道："[illegible]，在[illegible]出一尾鲑鱼，再进入书中[illegible]！

（[illegible]）

20010507. 银色幻想

[illegible]，当游戏进行到戴维喝下天堂药水的时候[illegible]自行退出，提示：fehler: Object Type Mismatch, Object' [illegible]' In File' Weapon. C' Line 3379

我反复多次[illegible]，也在别的电脑上使过，但故障依然，望知情者能指点迷津，要不然就请把戴维喝下天堂药水之后的存档发给我，万分[illegible]！

（zjh－1114@163.com）

20010508. 合金装备

○在 VR 模式下，怎样才可以接近 MEI LING？怎样打败忍者，他刀枪不入，我打不过他。据说通过修改可以直接使用忍者，可有密码？

（SNAKEX）

20010509. 半条命：反恐精英

○最近我的《反恐精英》被人设置了密码，不能进行连网游戏了，我想打听一下这个游戏是否有"万用密码"，否则我只好重装系统才能再玩。重装游戏没有用，我已经做过了。希望各位可以给我帮这个忙。

（飞虫）

20010510. 新绝代双骄

○请问怎样才能和花无缺决斗，我试了好多方法都不行，WHY？哪位大虾来帮帮我，THANK U！

（hjt302）

20010511. FIFA2001

○在门将离球门较远时，如何使用吊射？我在与电脑比赛时电脑使用过，球进得非常漂亮。请指教，谢谢！

（天津 郑鸿翔）

20010512. 显卡问题

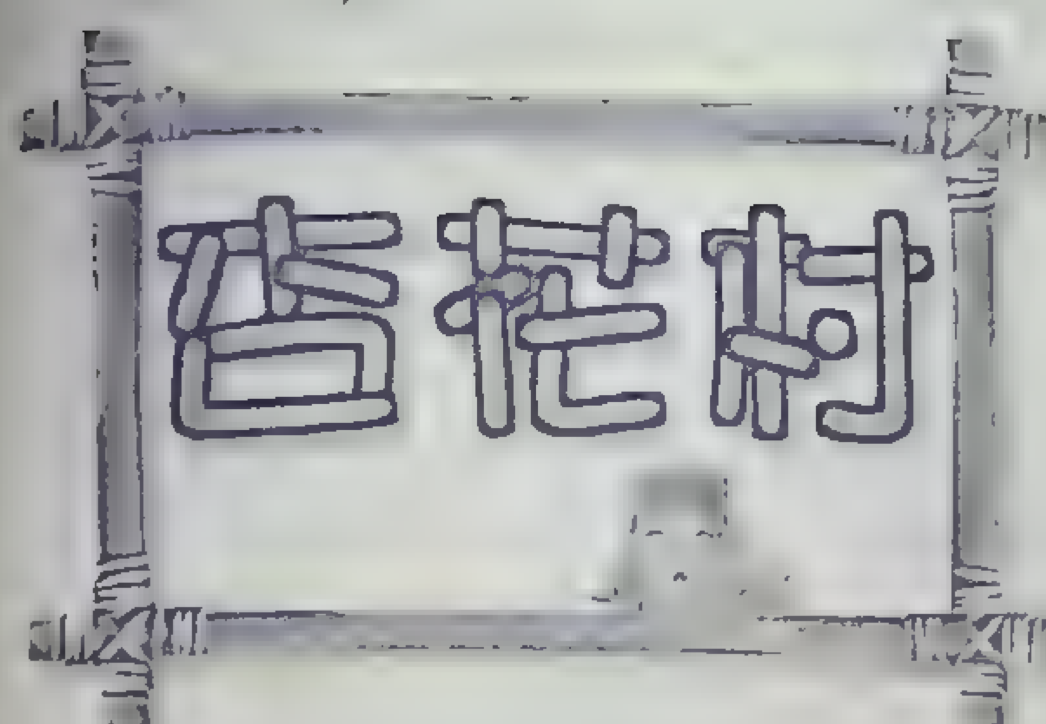
○本人买了一块 GeFORCE2－MX(承启) 5ns 显卡，装上后玩 FIFA2001、FIFA2000、Q3、3DMark2000 [illegible]角洲 3 均死机(5－30 分钟)，求救 机器配置：C366/128M(hy)/ 技嘉 6bxe 主板(440bx)/6.4G/Win98/Dx8.0，显卡驱动、主板 Bios 均更新

（北京 [illegible]光）

20010513. 开机问题

○我的电脑在进入 WIN98 后，桌面总显示以下的一个窗口："错误 ×出现运行期错误，是否纠正该错误？行：0 错误：ActiveX 部件不能创建对象' Scripting File System Object'"请问这是什么原因，如何解决？

（海南 黄光群）



◆快语堂◆

我看了第四期卷首 Chance 对正版游戏的一番议论，颇有感受。我本人不太喜欢买正版碟，更不会买"精品"。理由很简单，一是没钱，二是怕买了以后不能换，还有原因，是我曾经听说正版的附带物品有很多是骗人的，怕吃亏，怕自己的钱变成"肉包子"。买 D 版有个好处就是花钱少，只有几元钱，但其中的毛病就不用我多说了。正版游戏商应不断提高自己游戏的质量，真的能够配上"典藏"二字

广西桂林 杨超

看了第四期的卷首语感触很深。说实话正版有许多盗版无法比拟的东西。尤其在今天，印度的软件业正在崛起，中国的软件业不在沉默中死去，就在沉默中爆发。一个中国人买正版的软件，作为对中国软件业的支持，是应该的，但厂商应该珍视这些。中国老百姓的购买力本就不高，人人都希望用钱买回的东西物有所值，但现在一些正版游戏常常透出粗制滥造的影子，如《新绝代双骄 2》里的说明书，在我买回第一天就散了，一页页地掉下来。一滴水能折射出整个太阳，厂商的不负责任，会让我们寒了心。长此以往，各大游戏厂商会怎样，结果不言而喻 但望各游戏厂商尊重每个消费者

湖北十堰 孙振龙

本期卷首反映的主题不错，可我就是看不惯作者的做样劲。什么"恶俗化"、"白领"？！搞清楚啊，中国的玩家主体还是穷学生啊！这样的人来做杂志，我看贵刊迟早要和玩家脱钩！忠言逆耳，不过我可不希望心爱的杂志走到那一天！

陕西西安 叶楠

◆聊天室◆

小马哥，我是一名严重的 GAME 中毒者。七月高考将近，我却仍在课余看《家游》，结果被班主任发现并没收。事后他在班会上说我无心向学，并骂我是"班上的大老鼠屎"、"015 的耻辱"！我听了很大火气。我玩我的电脑游戏，看我的游戏杂志，不招谁不惹谁，又不影响其他同学学习，怎么就因为"看这种误人子弟，和《转法轮》一样蛊惑人心的垃圾书"（摘自一次同样事件后他的批评谈话教育）而变成了一个十恶不赦的 015 班耻辱了呢？！这种人自己在家还玩 FC 呢，还有脸批评别人玩电脑游戏？？真是笑话！您说是吗？小马同志。虽说我的学习成绩和玩电脑技术成反比，从期中的年级第一掉到期末的班上二十多号，可那是我自己的事，我做错什么了吗？难道我玩电脑游戏就是给班上抹黑吗？难道因为我看《家游》，所以"说自己是重点高中的学生人家都不会信"（摘自班会课上）？您给评评理，就为这么一件事用这样的字句来骂学生，他还有资格做老师吗？

广西 小甘

这样的事情大家听说的不少了。近年来还有一些极端的例子被媒体披露，诸如极尽侮辱的恶骂，近乎殴打虐待的体罚，甚至导致学生死亡，性质之恶劣让人不敢相信这些事就发生在今天我们的身边。

我们不是要推行"素质教育"么？！……

像孔子那样"温而厉，威而不猛，恭而安"的德行，对于很多为人师者而言大约遥远了些，只是该说什么、不该说什么总要有分寸吧？说到这个话题我想起几件事：差不多整一年前，大连某个区的教委在 34 所小学和幼儿园开展了禁用教师忌语的活动。去年年底，大连 36 中又在全体教师中征集"教师忌语"，从中选了最伤害学生的 20 句印发给每个教师，提倡用文明规范用语代替教师忌语。而在今年 3 月 23 日的《北京日报》上，则刊载了一篇《北京市中小学开展教师忌语活动》的报道，文章不长，大致内容是这样：

"'你真笨！你真傻！''你是吃饱了混天黑，吃嘛嘛香，干嘛嘛不行，你真没救了。''你的孩子我们没法教。'从新学期开始，朝阳区教委整理出有损学生自尊自信，有碍师生关系和教师与家长关系的教师忌语 200 句，明令将其全部逐出校园。朝阳教师忌语大致分为四种，一种是禁止教师在恨铁不成钢的情绪支配下，脱口而出：'你想什么呢？榆木脑袋！''我已经讲了两遍了，你怎么还不懂？'；一种是禁止教师高高在上随意挖苦学生：'你缺根弦呀，你缺心少肺呀，长脑子干什么的，回家查查，看是不是弱智'；还有禁止教师对学生冷嘲热讽：'不学就回家，玩儿个够吧'；再就是禁止教师训斥学生把家长也捎带上：'瞧你这样你爹妈也好不到哪儿去'。朝阳区的做法在全市带有普遍性。东城区、宣武区等在中小学教师中持续开展'讲文明用语，禁讲教育忌语'活动。北京小学提出不说明褒暗贬的语言；第一实验小学提出不说'讨厌'等语言；陶然亭小学从学生犯错误时，学生没按老师要求做时，学生学习遇到障碍时，在教育、教学的双边活动时等四个方面提出教师应说什么，忌说什么.

181 中学 62 中等学校在[illegible]……"

整理就出来个"总语 200 句"，好生了得，试想 N 年前人们学英语不过拿本《英语 900 句》罢！多年来，[illegible]业曾经普遍开展过禁用"总语"的活动，[illegible]数。提高从业者的整体素质绝不是朝夕之功，[illegible]"总语"可以"速成"的；然而这终于是一种进步，[illegible]片面奉行"师道尊严"到实现教育者和被教育者间的[illegible]交流，有了那么点希望

我从来都相信老师和家长们管束批评孩子的初衷是好的，我也相信这位老师没有看过《转法轮》之类——把一本正规刊物与之同列，他对邪教危害的认识恐怕是严重不足，有待加强学习哦！

小甘朋友，游戏欢愉一时，学习受用一生。老师的措辞虽然不当，但难保没有"不愤不启，不悱不发"的苦心。我还是那句话：咱们自己要争口气

◆ 留言板 ◆

这是我第一次写读者调查表，但绝不是第一次买杂志。其实我从 1996 年就开始买《家游》，是铁杆"家"迷。虽然其中有些时候我中断过购买（主要是高三时），但我一直都喜爱着这本杂志，因为我相信这本杂志。在我的印象里，《家游》就是游戏权威！我信任他就像信任我用了五年的家门钥匙。我是个完美主义者，不打无把握之仗，玩游戏如此，为人处事亦如此，因此，也少了一分对生活的激情；所以我以前从未寄过调查表，觉得这是形式主义。今天我和女友分手了，她说我没有激情，太冷酷。我很痛，但说不出来。我买了新《家游》，我要补偿这么长时间以来欠《家游》的一份情，我相信我能改变自己！感谢编辑过目此文！

陕西西安　姚鑫

（只要别把游戏中的"冷酷"进行到底，生活中自有温情回报。我们衷心祝福你！）

再次以个人名义向《家游》表示严正抗议！下次把问卷调查做封面好了，谁也不要撕！！！

新的包装令人耳目一新，的确很好，既显得美观又便于保护杂志，并使攻略本不致丢失，一石三鸟！

甘肃白银　黄然

（由于印刷厂的连续失误，这三期调查表都与杂志装订在一起了，给大家造成诸多不便，在此道歉！如若本期再有问题，小马准备搬到印刷厂车间去住。^_^）

关于正版和 D 版的问题我有自己的见解。买正版，虽然要多花 RMB，但它却会得到质量的保证，详尽的说明书也会使 GAME 更加容易上手。至于 D 版，只要国内有代理，我就会对它[illegible]为什么？我的[illegible]同学曾买过一张"红警"的 D 版，[illegible]竟是张三级！坐在沙发上的[illegible]把 PC 上了密码！唉，真是哑巴吃黄连，有苦说不出。另外，大家也肯定记得本次 XX 世界性大赛的颁奖会上唯一一次提到 CN 竟是"我想到中国去卖盗版"，国外的人竟这样看待中国市场！再其次，D 版的出现往往比正版早，使得本来就不宽裕的国内[illegible]花费巨资做的软件被 D 版打得溃不成军，对下一次的投资一定会慎之又慎，如此下去，中国软件业危矣！！！

北京　王津京

（游戏业的危机来自多个方面，绝不仅仅是盗版。这种危机也没有理由让玩家承担，但我们要向那些有危机意识的玩家致敬！）

小马哥，有些话俺一直想说，但没说，俺忍了。可是现在俺忍不住了：杏花村是编读往来，不是编读"网"来，不要把网上论坛的东东放到这上面来。特别是 CJ 的"家游本期责任编辑写买正版的一个理由的动机"，我上论坛看时，只有两三个人跟了帖子，我也跟了两张。过了一周我再看，哇，都上精华区了，有八九十人跟了帖子。我没想到这个帖子这么有前途，于是我花了三个小时左右，把里面的各种帖子和其它的论点都读了个大概，每周也上去读读各个玩家的观点。拿到第四期后，村里全是些看过的内容，好不爽。那读者调查表里的杏花村留言板不是一句空谈？还不如写：如要发表意见，请登录 http://www.fcgm.com.cn 得了

就让"上帝的归上帝，撒旦的归撒旦，网络的归网络，杂志的归杂志"，论坛上的东东自然会有俺们这些铁杆酒鬼去捧场，村里的位置还是留给那些由八毛钱带来的问候吧（不是每个村民都有时间和能力去上网的），谢谢。　　湖北武汉　尹晓峰

（说的在理，但网中的精彩是否也该让网外的朋友分享些呢？我还忘了……）

读了三月东东的卷首后激动不已，又读了四月杏花村，感慨万千。本人是正版软件的忠实拥护者（只是游戏），为此和许多朋友就正版盗版这个话题常吵得唾沫横飞。在他们家里，盗版游戏堆积如山，我常问，用这么多钱也可买不少正版；而这么多游戏，有几个打通关了？他们对此常常无言以对。的确，盗版是很便宜，但带来后果是游戏虽多，但没几样能玩得精。大多数人只是匆匆一瞥游戏的大概，甚至只看游戏画面来定夺游戏的好坏，而不是深入研究游戏内涵。我虽没有东东那样"买一正版，即救全世界"的觉悟，但我也疾呼，支持正版，打击盗版

北京　毕长青

（盗版最大的负面影响，可能就是使人麻木……）

小马兄，贵刊的编辑们这个月是不是神经有问题，弄个偌大的塑料袋包装《家游》，只为了那本垃圾小册子。什么《岚世纪》，我看都不看就扔到角落去了，免得碍眼。贵刊若真想令读者开心，不如附送游戏海报，像《天之痕》、《奥妃》这些热门游戏，若玩家能得到它们的海报，一定会欣喜若狂的。

对于买正版的问题，我有两句话足以代表广大玩家的心声，这可是难得的对联啊——

小马无知嫌路窄，大鹏展翅恨天低。（不知小马能领悟否）

江苏南京　黄海文

（攻略手册纯属附赠，是我们的一份心意；若恰好不符合你的要求，我们深表遗憾。请放心，海报会送的，神经会发的，一切都会有的……）

我由于学业繁忙而错过了三月份杂志，甚感可惜，唉！真是"伏案寒霜里，奋发烈日中。三载如水逝，一朝争伯仲"啊……如果我将来当上教育部长，我肯定、绝对、毫无疑问地不会更改高考制度，虽然我讨厌它。在这个人口众多的国家，分数是选拔人才的唯一公平的标准。所以希望广大学生、《家游》读者能牢记封面左下角的小字：游戏有益身心，沉迷影响生活。

上海　小三

（小三还没当部长，高考制度已经有了放宽报考年龄限制等重大改革，呵呵。而那一行忠告并不是只给学生们看的噢，谁走火入魔了不出事呢？）

改版后的杂志办的更有生气了，让人每次看到她都会感到十分亲切，希望继续保持。我觉得有些栏目可以出单行本，《游戏胜经》（攻略手记）如此，为什么"文渊阁"不行？我真的受不了一期只有一篇的滋味。

陕西西安　王国磊

（我们正在策划一本以"游戏文学"为主要内容的增刊，计划暑期上市，敬请期待，也欢迎大家投稿。）

◆ 公告栏 ◆

2001 年第 3 期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好　70.1%　　一般　28.7%　　不好　1.2%

读者对本期封面的印象：

很好　54.4%　　一般　41.6%　　不好　4.0%

读者最喜欢的文章

1. 文渊阁. 浪人(31%)　　作者：刘小畅
2. 游戏边缘：古堡丽影之传奇(12%)　　作者：释尔
3. 游戏边缘：吸血鬼：嗜血的精灵(8.9%)　　作者：贝尔蒙特

2001 年第 3 期幸运读者名单

地区	姓名	地区	姓名
北　京	赵　旭	江苏镇江	施烽云
上　海	张飒飒	北　京	李欣浩
安徽淮北	李　艳	天　津	黄　静
上　海	严　云	山西太原	杨晋锋
河南南阳	乐　卓	浙江杭州	楼小虎
浙江余杭	徐　峰	福建厦门	纪华晟
新疆乌市	陈　卫	湖北武汉	曾　伟
浙江绍兴	茹尔飞	辽宁沈阳	张　磊
广　西	农　软	福建厦门	章　帆
湖南株洲	熊　健	福建泉州	柯　宁
辽　宁	宋　泽	重　庆	刘　灿
江苏徐州	任　海	宁夏银川	李国亮
辽宁大连	祁　聪		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为 25 名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与

"神雕大论坛"活动获奖名单

由《家用电脑与游戏》与第三波北京公司合办，自 2000 年 12 月开始的"神雕大论坛"玩家点评与抽奖活动现已揭晓。本刊陆续在电玩点将榜栏目读者点评部分刊登了精彩点评，并在所有参与点评及寄回活动角花的回函中进行了抽奖。幸运读者名单及奖项如下：

点评纪念奖(30 名)

安徽－黄志康，黑龙江－梁枫，浙江－郑翀，山东－李俊杰，山西－贺鹏，江苏－秦继东，北京－郭昊（请以上读者将详细地址和邮政编码寄到编辑部），浙江－韩松，福建－陈敏，山西－马明，空军工大－张乐，山东－王珂，浙江－李琳，贵州－龚宇星，上海－潘秀飞，青海－田野，四川－羊鸣，吉林－刘强，山东－高路，山西－宋毅，陕西－胡天来，上海－容佳，云南－陆怀仁，北京－刘叶予，湖北－廖颖秋，天津－尉冰，河南－许新，湖南－周丞辅，河北－赵青，四川－姜自平

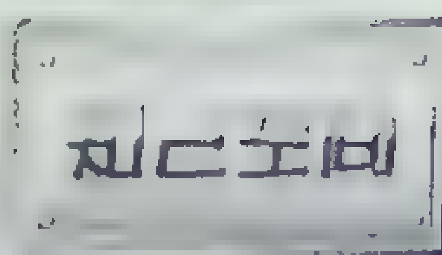
（奖品为神雕侠侣寒冰杯＋神雕侠侣笔筒＋神雕侠侣鼠标垫）

活动参与幸运奖(100 名)：

限于篇幅不在此公布，请获奖读者自行查收。

（奖品为神雕侠侣笔筒或神雕侠侣鼠标垫）

神雕侠侣



走向心灵的空间，很多人曾经到过……

[illegible] 100037 [illegible] 813 [illegible]

申莉莉(♀17)
昵称:竹林少女
爱好:上网聊天、打游戏、听歌
地址:北京市朝阳区同仁中学高二年级
邮编:100025
E-mail:zhulinshaonv@sina.com
留言:我是一个快乐的女孩,我珍惜每一位与我相识的朋友。希望和他们共同探讨人生。朋友,拿起手中的笔,给我来信吧!

李梦雷(♂18)
地址:山东郓城宋江武校中专二班
邮编:274718
E-mail:ayajiji@163.net
OICQ:34514546
留言:我是一个爱好跆拳道、网络、游戏、音乐的男孩,希望能与你成为好朋友!

穆苗苗(♀18)
爱好:听音乐、交友
地址:辽宁省鞍山市第一职业中专电商一年4班
邮编:114014
留言:我是一个活泼开朗的女孩,喜欢交天下朋友。少男少女们快拿起手中的笔给我来信吧!我期待我们能够成为朋友(朋友如果你有漂亮的照片可否寄一张)!

麻铮强(♂22)
昵称:小广(masson)
职业:销售业务
星座:处女
地址:桂林市翠竹路5号桂林漓泉股份有限公司第二销售部
邮编:541002
E-mail:masson@[illegible].com
OICQ:9080531
主页:http://masson.126.com
留言:我性格开朗,爱好广泛[illegible]、交友、电脑、游戏、音乐、足球[illegible]、[illegible]。希望能結交多年的老朋友[illegible],认识各位来自天南地北的新朋友。[illegible]和你产生心的交流[illegible],一齐分享[illegible]

卢静涵(♀18)
昵称:Cassing
星座:牡羊
爱好:自助旅游、户外运动、吉它、跆拳道、西班牙语
地址:杭州市西湖区玉泉青芝坞64号
邮编:310013
留言:我是一个性格爽快、干脆决断的女孩,重感情,有活力,对人真挚诚恳,喜欢无忧无虑地同别人交谈,喜欢结交志同道合的朋友。我既是理想主义者又是现实主义者,崇尚自由。无论你在天南地北的哪个城市,它虑、寂寞时可以给我写信。相信缘分

闪宏(♂20)
职业:军人
昵称:王牌杀手
星座:巨蟹
爱好:RPG、音乐、篮球、漫画、小说、交友
地址:石家庄元代县93589部队76分队
邮编:051130
E-mail:shanhong1981@sina.com
OICQ:15971928
留言:本人是武侠小说和中文RPG的超级"痴迷者",同时也是一个运动狂(只要是球都会两下),最近又迷上了飞行模拟和射击类游戏。但本人在网络上可是超级菜鸟,希望各位虾哥虾姐多多指教。愿有共同爱好的人能和我交个朋友

胡晓菲(♀17)
昵称:菲菲
星座:巨蟹
爱好:上网、听歌、看篮球、吃零食
地址:黑龙江省牡丹江市东宁县第一中[illegible]
邮编:157200
OICQ:3159190
留言:你说:"看不到你的笑,因为我们未曾见面。"我说:"我[illegible]感觉你的笑,因为我们[illegible]"

郝建(♂19)
昵称:[illegible]
星座:牡羊
爱好:PC、电玩、上网、溜冰、网球
地址:天津市南开区冶金路冶金里13-2-43
邮编:300100
OICQ:28731870
留言:我是一名性格外向、积极开朗、爱好运动的男孩,对PC Game以及UFO、考古、不明现象常感兴趣,愿通过一枚小小的邮票与天南地北的朋友成为知己。等你的来信!^_^

王媛(♀16)
昵称:甲骨文
爱好:漫画、做白日梦、聊天
地址:北京市丰台区北区北里24号楼304号
邮编:100074
留言:我非常寂寞,也非常孤独,帮帮忙吧!来信必复^_^

吴际(♂18)
职业:预备警察
绰号:肥仔
特长:玩电脑、射击、驾驶、钓鱼
地址:广西警官学校一中队五区队
邮编:530023
留言:我是一个爱好广泛、性格开朗且脾气好、爱上网、打电脑的男子汉,希望能与处在天南地北的有识之士成为好朋友!

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识,尽量避免交易、借赠等经济往来,妥善处理自己及他人的个人隐私,防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

春暖花开,"5.1"前后,北京各大公园的赏花游园会也拉开了序幕。石子每天上下班,都会路过某大公园的门口,拥挤的车辆和人流排起队来有几公里远。想必大家是爱花之心人皆有之的,看来石子得加快镜花园彩版的建设工作了。

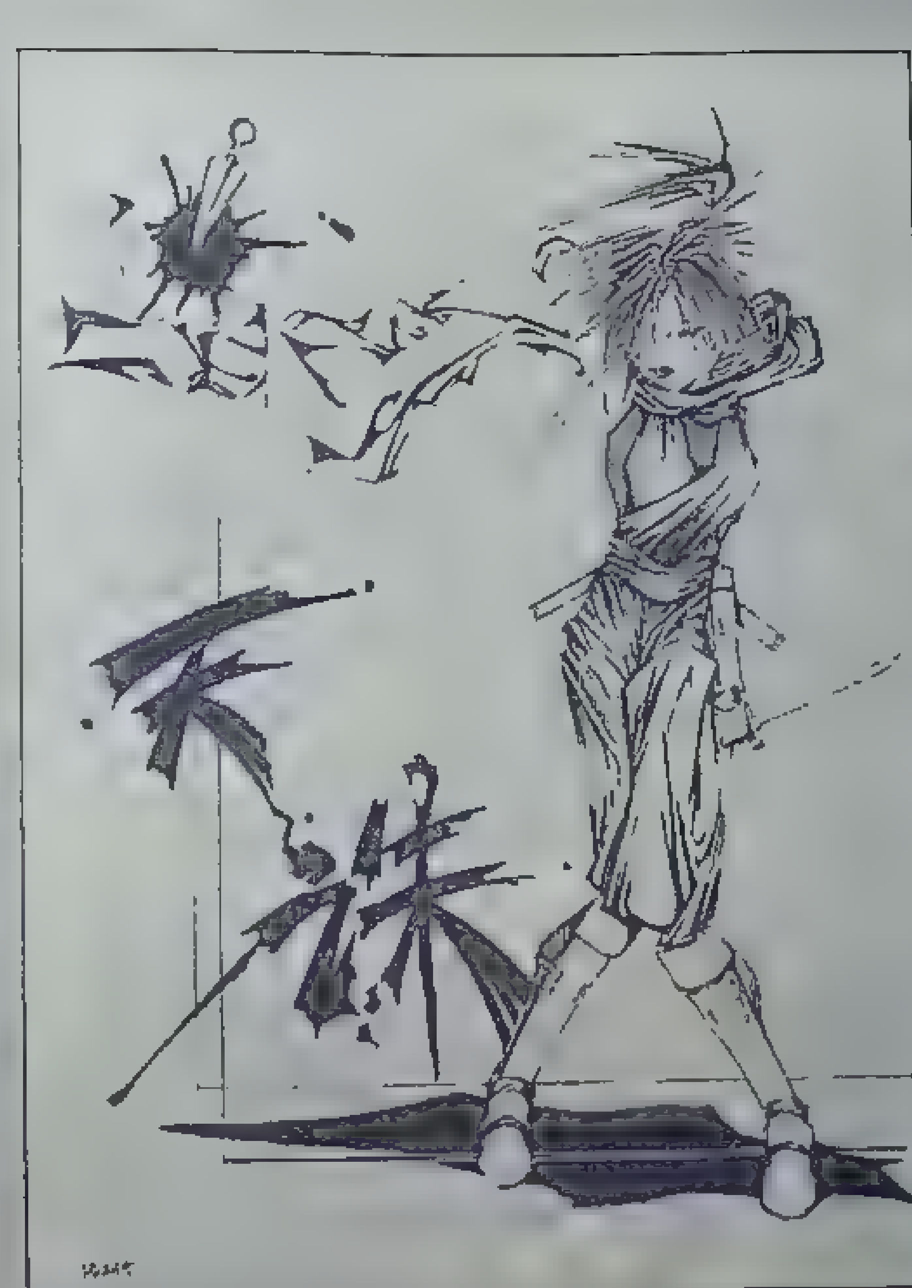
另外这里也要再次强调,镜花园彩版与黑白版的画将分别评选最佳作品,可不是只选一个哦,因此,各位看官可要记得给你最喜欢的鲜花绿草分别投上一票啊!~

上期彩版最佳作品:广州孟繁茵的《可爱小猫咪》
上期黑白版最佳作品:宁夏马子元的《星际争霸之狂热》

欢迎投稿镜花园。本园画稿以热门游戏为主,原创、临摹均可。[illegible]画稿背景[illegible]规格以16开(稿纸大小)为准,铅笔(黑白)画稿免进。凡刊登在本刊的画作均有稿费,黑白稿最低30元,彩色画稿最低50元。获得读者评选的"最佳作品奖"者,稿费加倍!
投稿途径:信件或E-mail均可,但请务必注明"《镜花园》栏目收"
本园地址:北京813信箱(100037)或reader@fcgm.com.cn

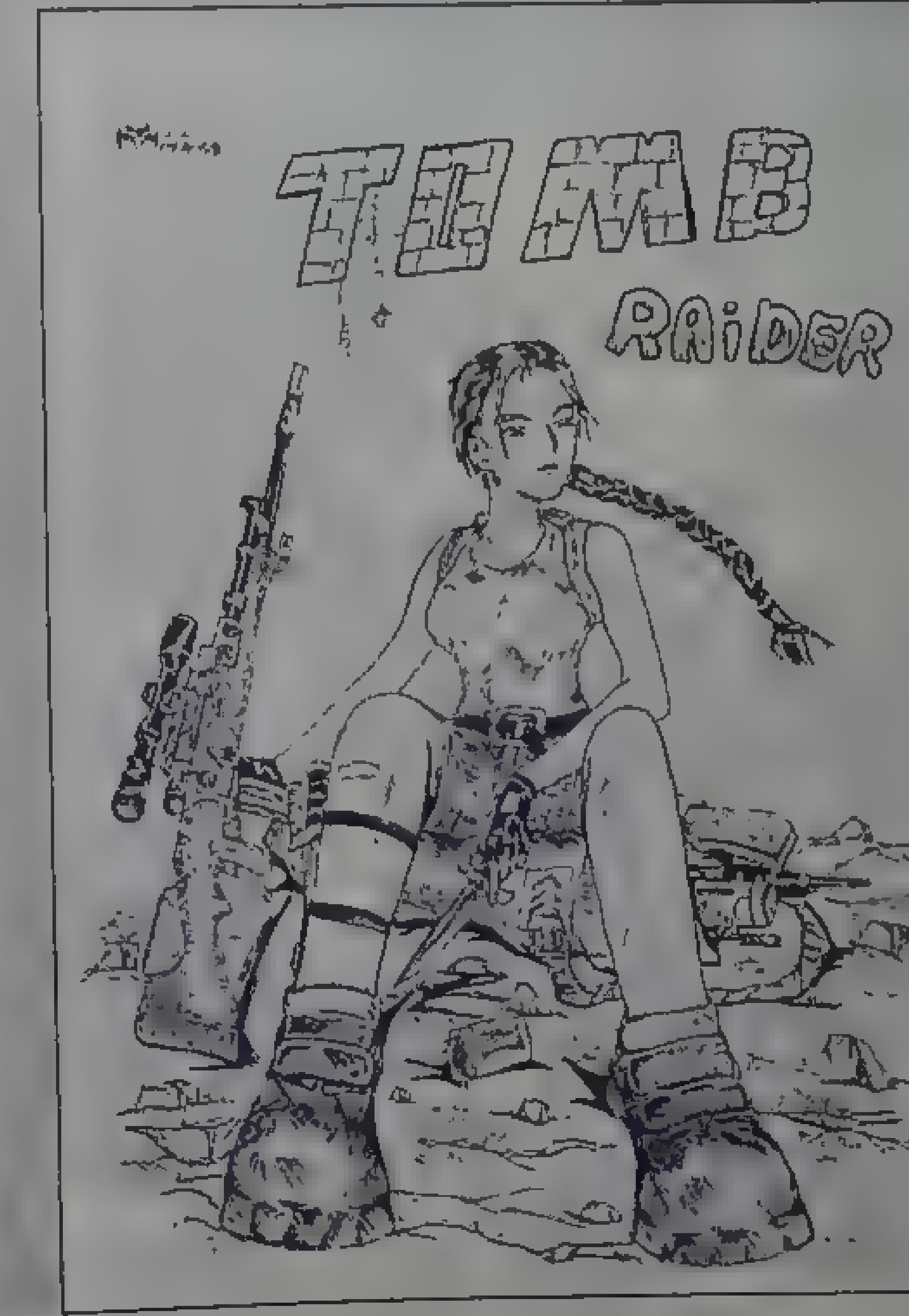
▼《21世纪大航海时代》　上海　Nbell

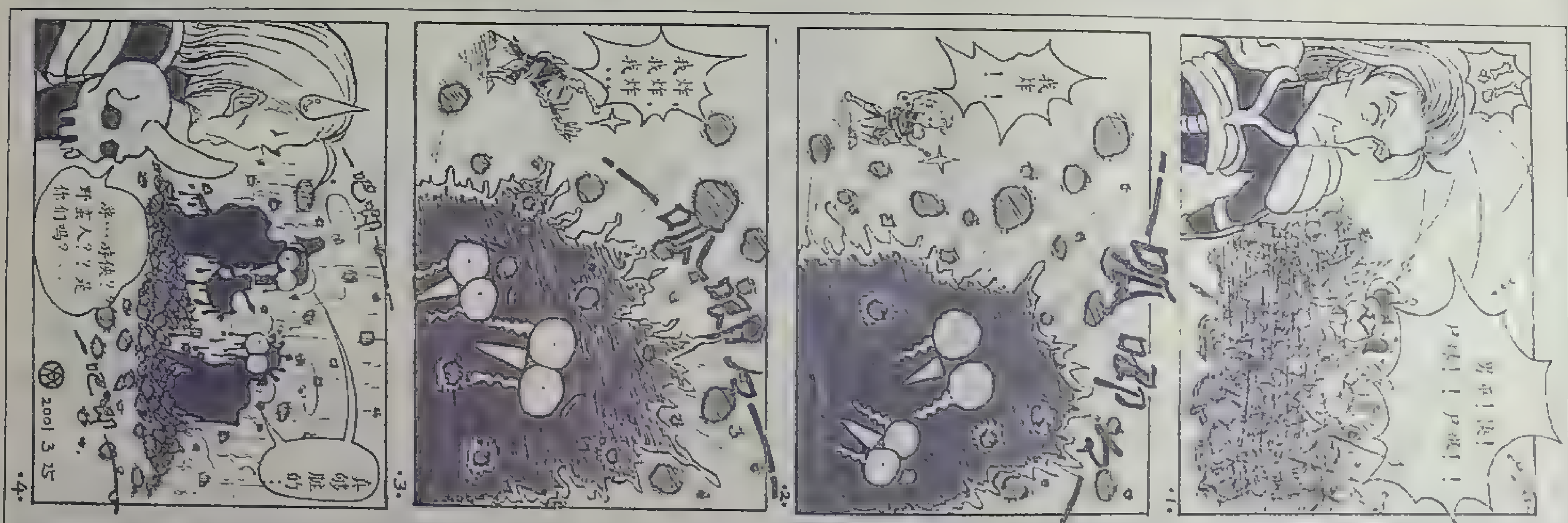




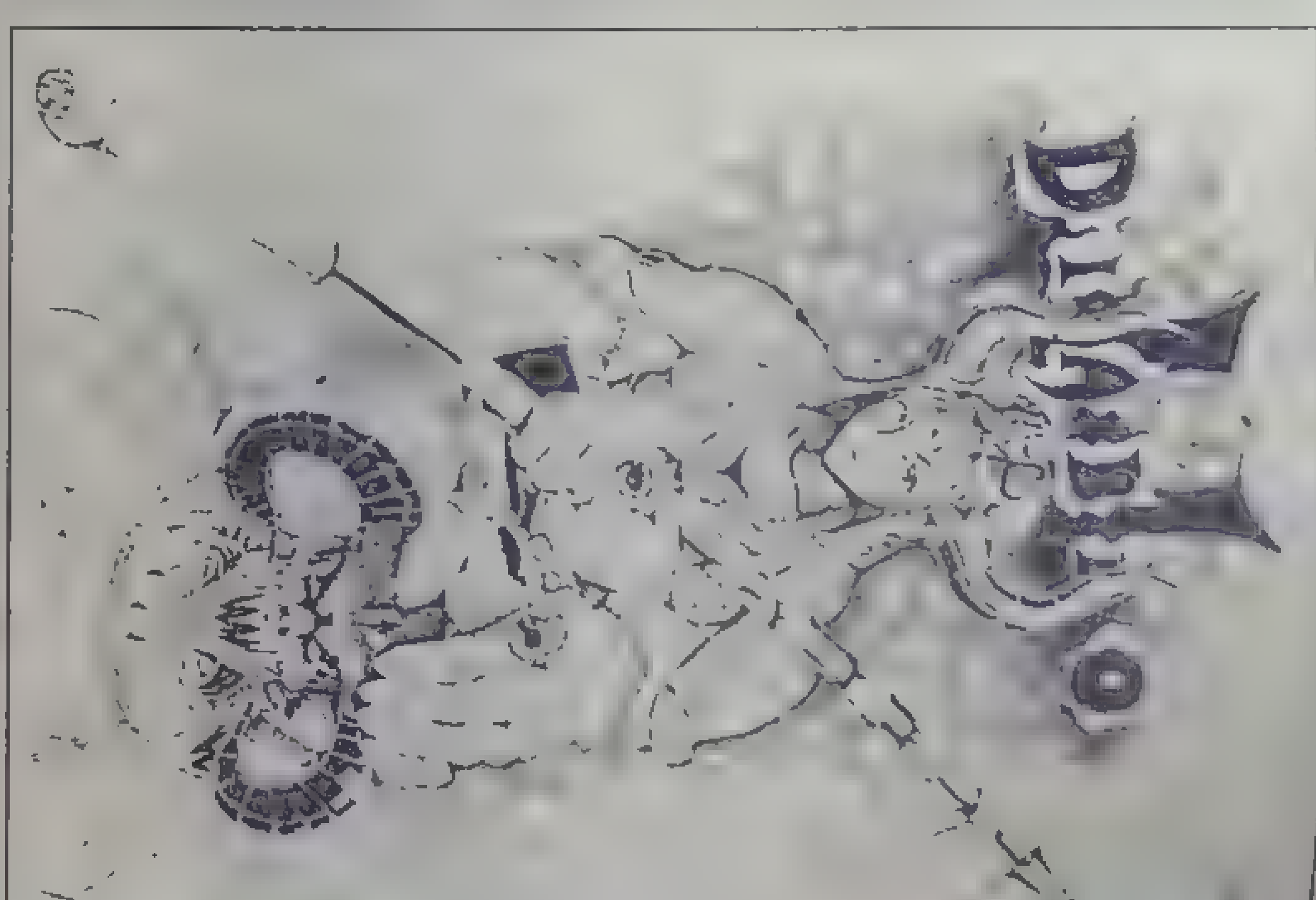
▲《天诛》　四川　马滔

▼《劳拉的魅力》　四川　蒋晓亮



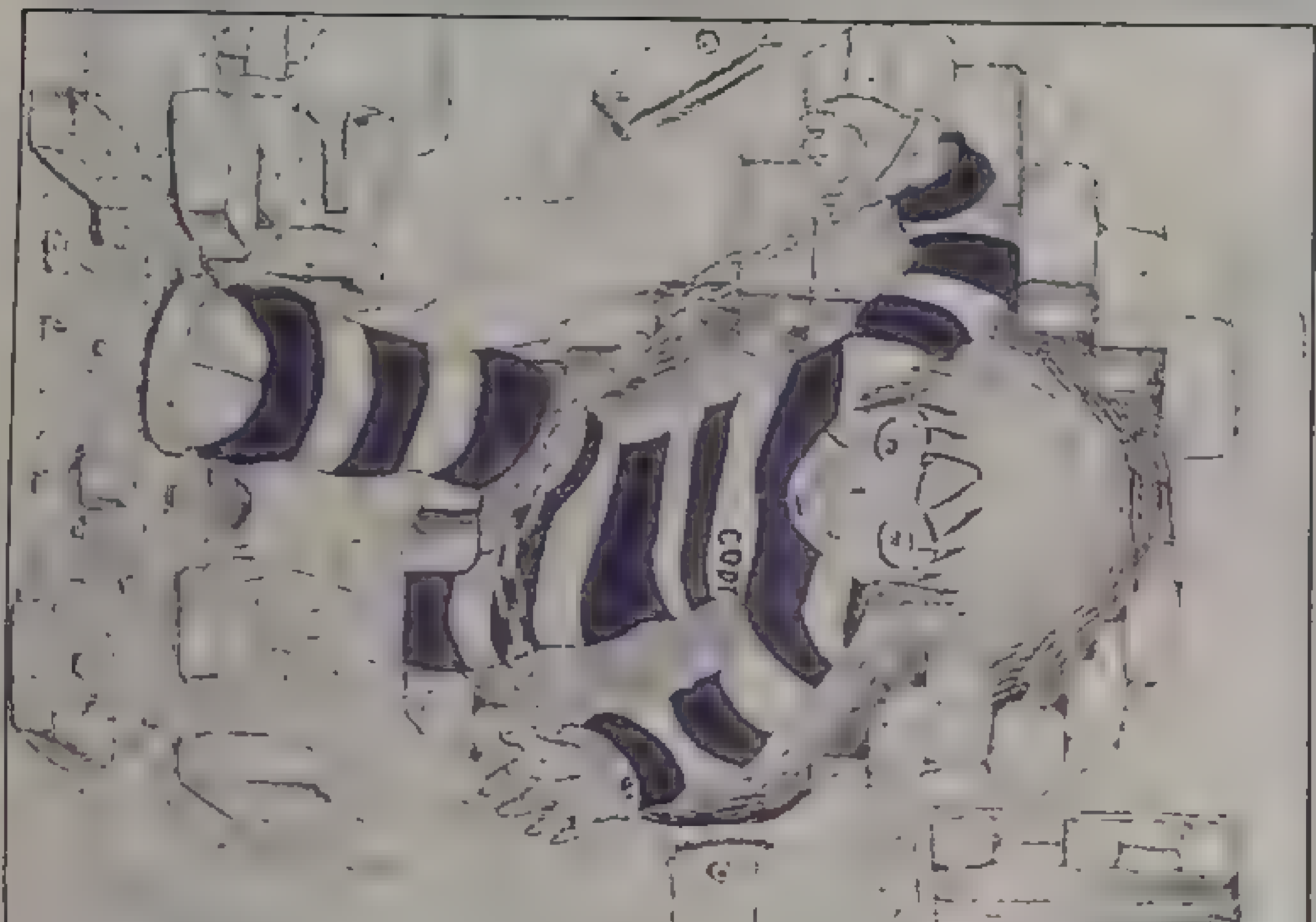


▼《Diablo 2之「不讲卫生的男巫」》 北京 艾萍

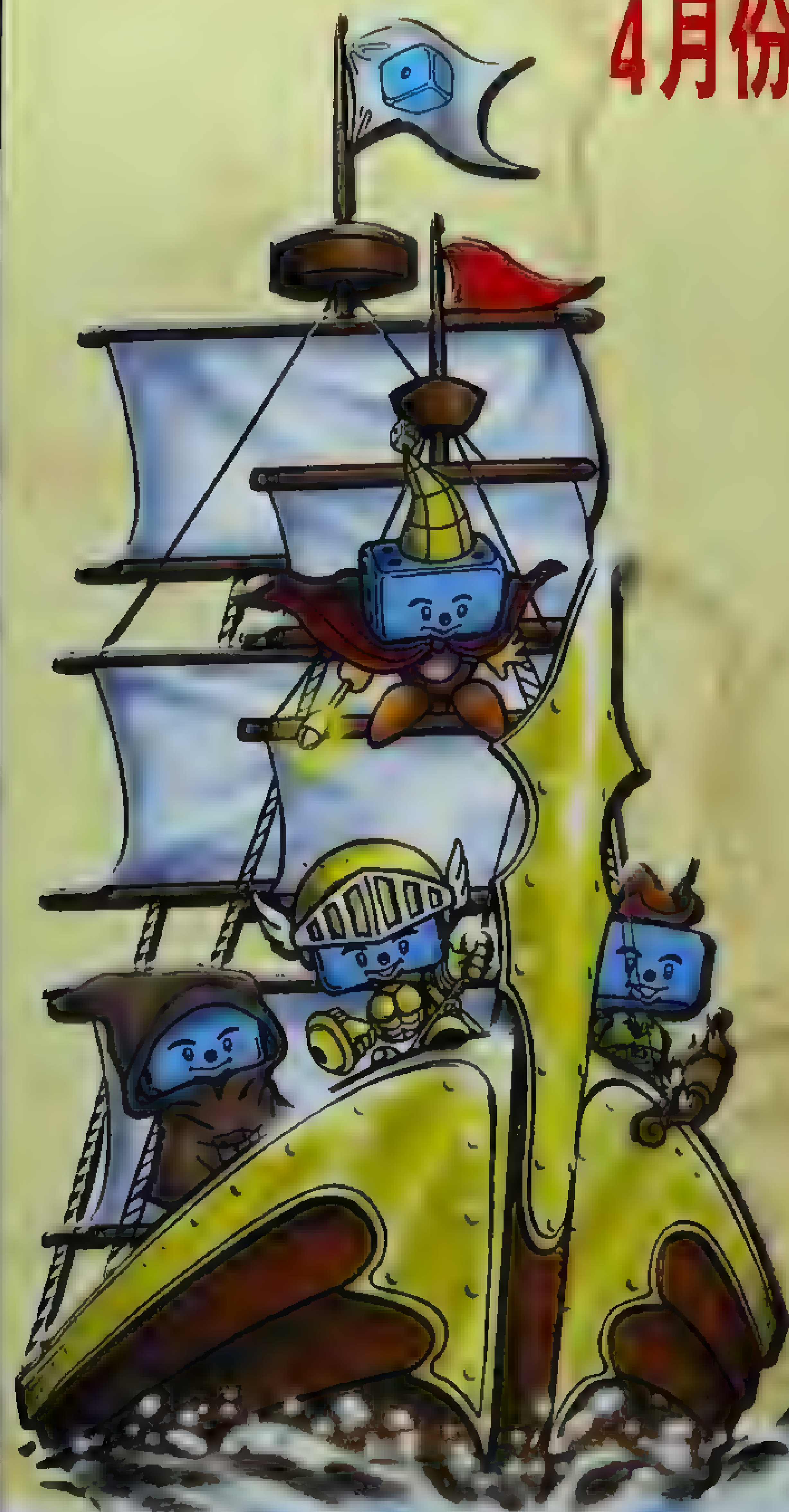


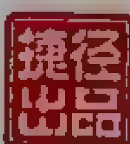
▲《女巫的宠物》 江苏 桑卡

▼《逃》 江苏 陈伟









家用电脑与游戏 读者调查问卷



2001.05 您的参与是对我们最大的支持

（读者档案）

- 姓名：__________
- 年龄：______ 性别：□男 □女
- 通讯地址：__________
- 邮政编码：__________
- 电子信箱：__________

（读者评刊）

- 您对本刊的总体印象：□很好 □一般 □不好
- 您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
- 您最喜欢本期的文章是：__________
- 您对本期各栏目的印象：

栏目			
新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
游戏边缘	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
镜花园	□很好	□一般	□不好

（读者需求）

- 您最想了解哪部游戏的相关资讯：__________
- 您最想了解那家厂商及其广告信息：__________

（点将榜投票）

- 请写出您最喜爱的游戏：
  1. __________
  2. __________
  3. __________
  4. __________

（游戏点评）

- 游戏名称：__________
- 您的评语：__________

（镜花园投票）

- 本期您最喜欢的画是：__________

感谢您填写问卷调查表，
请您按以下地址寄出：
北京813信箱 100037
《家用电脑与游戏》编辑部收

家用电脑与游戏

本期 25 位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

JJsoft 捷径电脑

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）

Might and Magic

Day of the Destroyer

魔法门VIII 毁灭者之日



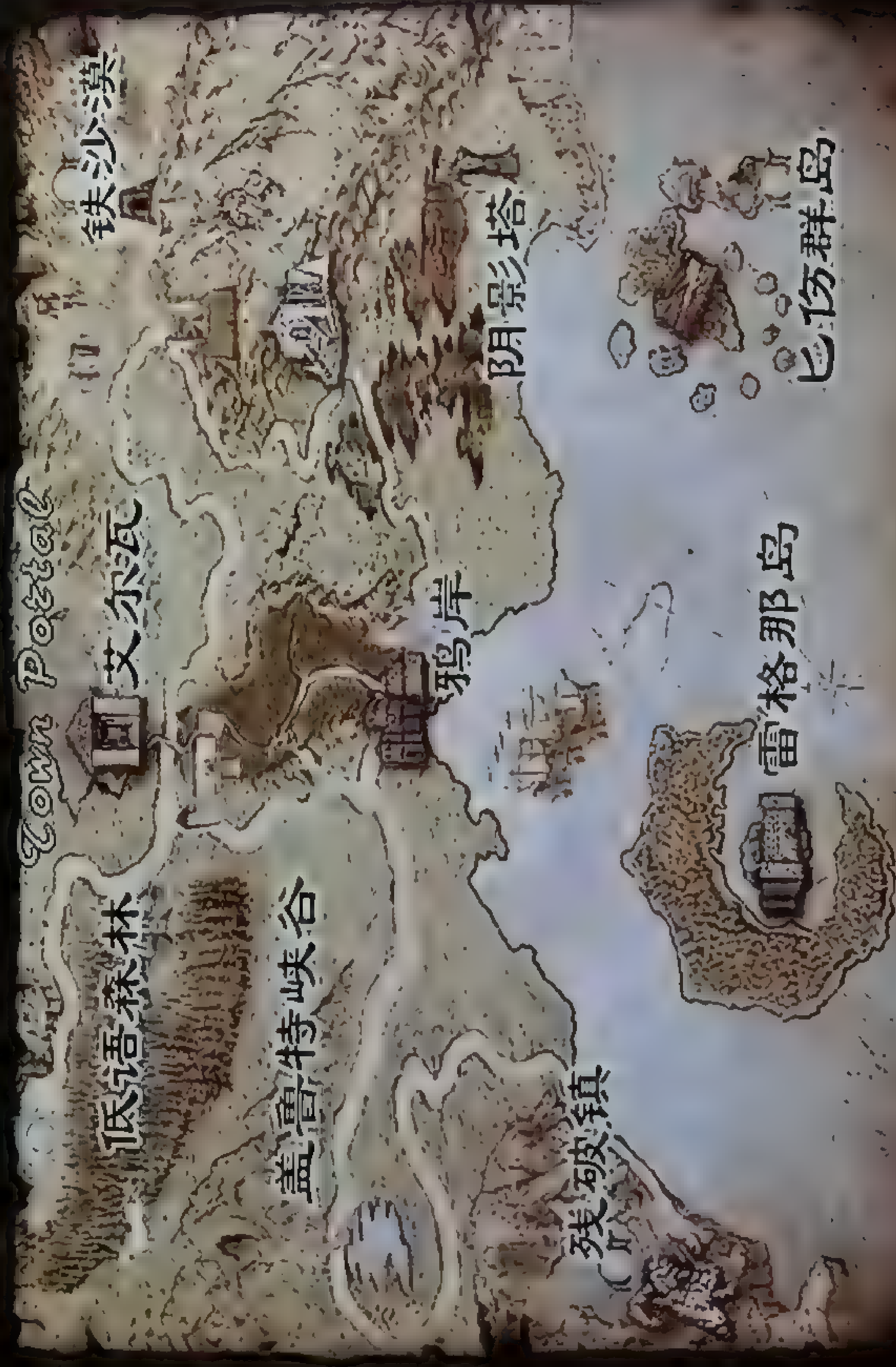
简体中文版攻略白皮书

非卖品

第三波授权 3DO

《家用电脑与游戏》编辑部制作

随2001年7月号杂志附送！



Might and Magic

Day of the Destroyer

目 录

攻略集 2

地图集

主线流程攻略

■匕伤群岛：这里是匕伤群岛的一个蜥蜴人村子

■匕伤群岛冒险旅店(A-15)：我碰到死亡巫师和吸血鬼，邀请他们入伙。

■匕伤群岛部落首领大厅(A-6)：达得罗斯请求我将一封信带给鸦岸商业行会里的艾嘉。接过信后，村长交给我一块能量宝石，它能够使分布在岛屿上的传送点重新恢复功能，但只有住在村里的牧师佛得瑞克·塔力来尔才知道使用这块石头的方法

■村子的东南角屋子(A-11)：找到了牧师佛得瑞克·塔力来尔，向他说明了原因后，他加入团队。之后，佛得瑞克·塔力来尔重新打开了通往岛屿各处的传送点

■传送点(A-5)：通过这里可以来到废弃的神庙。

■废弃的神庙(B-13)：里面有很多翼蛇。我们发现其中一个房间的地板会移动，且下面的陷阱里全是钢刺。在地板移开之前把此房间墙上的四个按钮都按下去后，前方的门打开了。从后门出来后，发现自己已身处于地图东北角的一个小岛之上。

■东北小岛(B-19)：通过此岛上的传送点就可以返回到小村里。除此之外，小岛上还有一个码头，这是离开匕伤群岛的唯一途径。

■鸦岸：经过几天的航行后，我们到达了鸦岸，这里是黑暗精灵的地盘。我们刚一踏上鸦岸就看见了位于城镇中心红色的水晶塔，这当然就是毁灭者的杰作了。但我们暂时还无法进入其中。

■鸦岸商业行会(C-2)：把达得罗斯的信件交给了商业行会里的艾嘉。他看完信之后表示，现在需要尽快调查此事，但是如果能有艘快船就好了。据说走私者首领艾瑞安·林特拥有全大陆速度最快的船只，艾嘉要求我们将一封信带给艾瑞安，向他"借"艘船

■鸦岸城镇：接下来在城镇中閒逛一下。城镇北部(D-4)有人告诉我们如果赢得所有图像法师的比赛就会得到终极宝物。但据说比赛的地点共有11处，包括匕伤群岛、鸦岸(两处)、艾尔瓦(两处)、铁沙漠、阴影塔、盖鲁特峡谷、低语森林、残破镇、雷格那岛。在城镇里我们还听到了有关终极宝藏的传说：据说贯达密大陆最大的宝藏就埋藏在时间之城下面里，所以分布在大陆上的方尖碑记载了此宝藏的秘密

■走私者巢穴(D-8)：在鸦岸的西侧尽头处，我们找到了走私者巢穴。里面居住着老鼠和一些长得像老鼠的人。在洞穴深处的一间屋子里找到了艾瑞安·林特，虽然不情愿，但在看完信之后他还是答应交出一艘船。

■鸦岸商业行会(C-2)：回去向艾嘉报告，他告诉我们他刚得到消息，大陆的其它地方也发生了灾难。位于大陆东北部的铁沙漠中出现了一个火湖，他要求我们马上通知位于艾尔瓦的黑暗精灵商业行会(F-13)的巴斯兰

■艾尔瓦：艾尔瓦位于鸦岸的北方，也是黑暗精灵的居住地

■艾尔瓦商业行会(F-13)：与商业行会的巴斯兰交谈，他告诉我们，在大陆东北部的铁沙漠中出现的火湖是由岩浆组成的，他希望我们能够带一个曾经目击火湖形成经过的人回来见他。

■铁沙漠：我们坐着马车直奔铁沙漠，野外到处都是可怕的独眼巨人。在东面我们找到了一个声称自己目睹了火湖形成全过程的巨魔(H-12)。他要我们先把他兄弟的骨灰安置好后才同我们一起走。

■巨魔坟墓：我们来到了位于沙漠西南角的巨魔坟墓(H-1)，在一间有很多棺材的大屋子里停了下来，将骨灰安放在中间的棺材里后，一路向左拐，离开坟墓。

■艾尔瓦商业行会(F-13)：带着巨魔回到艾尔瓦见过巴斯兰之后，我们得知情况越来越糟，毁灭者艾斯卡顿把通往元素世界的时空门也打开了。巴斯兰还告诉我们，他预感到将会有一场更大的浩劫降临到贯达密大陆上，现在只有各个种族团结一致，共同对付敌人，才有希望。他要我们找到牛头怪、死灵、飞龙、巫师和猎龙人组织的首领，结成同盟

■残破镇：牛头怪居住在残破镇的巴尔瑟扎巢穴(I-8)里

■巴尔瑟扎巢穴(I-8)：迷宫的入口在残破镇中央偏东南方的山顶上。我们进去后发现迷宫被洪水淹没了，按照1-2-3-5-6-4-9-3-5-4-7-10-3的顺序扳动闸门，扳下最后一个没有标记的闸门，洪水就完全退去了，解救了当地被洪水围困的居民后，我们来到牛头怪王的宫殿，他很高兴我们并签下了同盟协议。

■盖鲁特峡谷：峡谷龙穴(K-5)居住着飞龙之王，猎龙人营地(L-1)里则是猎龙人首领。我们必须取得他们中一位的支持。

■龙穴(K-5)：龙王听取了我的要求后，向我提出，它的一枚龙蛋被残破镇的食人族偷走了，如果我能将龙蛋取回，龙族就将永远站在我们的一边。

■猎龙人营地(L-1)：我们被告知，首领需要一只龙蛋，计划是用这只龙蛋培养出一条超级强大的龙，以打破对龙族的战略均衡。

■残破镇的食人族堡垒(I-11)：在其中的一个房间的箱子里，我们找到了一枚龙蛋。

■盖鲁特峡谷：把龙蛋交给龙王或是猎龙人首领？自由选择。这个问题的答案将决定我们得到其中哪一方的支持。接下来要选择A——与巫师结盟或者B——与牧师结盟。

分支：与巫师结盟

■阴影塔的巫师行会(M-2)：我们从迷宫右边的一个升降平台上去后见到了巫师的首领桑德罗。他表示可以与我们结盟，但首先要帮他去太阳神庙(O-2)找来夜影火盆，并说牧师戴森(从迷宫左边的一个升降平台上去能找到)对我们完成任务会有很大的帮助。

■低语森林：带上戴森后，我们来到了牧师的领地低语森林。进入城镇西面的太阳神庙(O-2)后，会发现入口对面墙上的火把下出现了一个红色的机关(如果不带上戴森，这个机关就不会出现)。按动机关后，房间底部的星形石块升了起来，出现了一个密道，从密道下去后，我们很轻易地就发现了火盆。把火盆带回，交给桑德罗，他用火盆举行了一个仪式，唤醒了沉睡中的吸血鬼。这样，与巫师的结盟工作就完成了。

分支：与牧师结盟

■低语森林：到太阳神庙(O-2)中找到牧师首领奥斯卡·泰里，他会要求你摧毁巫师公会(M-2)中的黏液转化器。完成这个任务同样要带上戴森。

■阴影塔的巫师行会(M-2)：开启入口正对面的一扇门，从一个升降平台下去后，会发现里面有一个大屋子，屋子的门口有5个滑杆和一道门栓，墙上还有两个按钮。首先要把滑杆全部提起来，要注意次序，然后按下旁边的按钮，再拉动门闩，大门就会关上。接下来向里面走，就会出现一段动画，黏液转化器就被摧毁了。最后按动另一边墙上的按钮，就可以打开大门，回去向奥斯卡报告。

■鸦岸的商业行会(Q-2)完成了结盟任务后，我们回到了鸦岸的商业行会，又一次见到了艾思。[illegible]大陆的各大种族终于结成了同盟。此外，艾思还告诉我们，要去找大陆的罗兰德国王和凯瑟琳王后的帮助，但首先必须消灭匕伤群岛的毒蛇，于是我们又一次踏上了征途

■匕伤群岛：在匕伤群岛南部的岛上，我们发现了[illegible]毒蛇前哨(B-22)的[illegible]

■毒蛇前哨(B-22)：在下层的房间里，干掉一个叫[illegible]的人后，从他身上得到了一把钥匙，用来打开旁边的门。出门后我们坐上船，来到了[illegible]——雾语群岛

■雾语群岛：这里的[illegible]比较[illegible]，[illegible]。在岛的西北方的山顶上，有一门大炮，但却没有弹药。[illegible](H-24)里的一个箱子中有一枚加农炮弹，用它就填好大炮开火，击毁海面上的海盗船，然后再去[illegible]的岛上。在雾语群岛上，我们发现了最后一张方尖碑，根据方尖碑上留下来的文字线索，我们确信宝藏藏在[illegible]的低语森林

■低语森林：在6月24日正午时分，地图上标[illegible]消失的时候，我们杀死了[illegible]，并用得到的钥匙打开了时间之[illegible]，来到了里面的[illegible]神器

■鸦岸：再一次见到艾思，[illegible]罗兰德国王和凯瑟琳王后已经从艾拉西亚大陆赶来了，随行的还有[illegible]。在水晶塔西边的屋子里，我们见到了[illegible]，要打开水晶塔(C-37)的门，[illegible]四大元素之心，[illegible]水晶塔的钥匙

■水的世界：通过[illegible]面上的时空门(I-10)，我们来到了水的世界。水元素的实力相当强，可以利用隐身术躲闪[illegible](R-3)，[illegible](R-4)。

■风的世界：在低语森林的北面有通向风的世界的时空门(O-4)，风之心位于风的世界西南方的风之城堡(S-1)里，东南方是风系魔法的宗师级导师(S-5)。

■火的世界：通过位于[illegible]北面的时空门(H-15)，我们来到了火的世界西北角的火之城堡(T-2)，虽然遇到了一些麻烦，但我们还是找到了火之心

■地的世界：地的世界的入口位于匕伤群岛的东南的山上(B-21)，我们在那里的地之城堡找到了地之心(U-5)

■鸦岸的水晶塔(C-37)：找齐了四颗元素之心后，用[illegible]的钥匙打开了水晶塔(C-37)，里面有很多比较难缠的水晶怪物，[illegible]。在控制台上，按照1-3-2-1-2-3-1-3-1的次序拉动前面的3根水晶柱，使得水晶柱里的灯全部熄灭，然后再通过旁边的传送装置，我们来到了行星通道。

■行星通道：艾斯卡顿的居所位于行星通道的中央地带，由于开关比较多，所以花费了我们一大部分时间。打开了所有的开关后，我们在一间小屋子里找到了艾斯卡顿(V-8)，他向我们讲述了事情的来龙去脉：原来艾斯卡顿只不过是一个AI，他来自于更遥远的，更高级的文明。那个文明发现一种具有非常繁殖力的怪物将要来到这个星球，这种怪物如果任其发展，将对宇宙的生态平衡构成威胁，所以他们派出艾斯卡顿来消灭怪物，甚至不惜玉石俱焚，毁灭整个行星。但他们不知道怪物早被恩洛斯的四位英雄消灭了(故事前情见魔法门VI)，而在接到新的指令前，艾斯卡顿不得不把疯狂的毁灭计划进行下去

在你说明情况后，艾斯卡顿决定在不违背主人命令的前提下帮助你。他把四把钥匙放在桌上，这四把钥匙封锁着星球上的四大元素精灵，只有它们能毁灭红水晶。你只要回答他的三个谜语，就能取走钥匙(答案是“监狱”“黑面”和“蛋”)。于是我们用钥匙放出了四个元素首领

■最终的决战是在水晶塔前完成的，元素首领们集他们共同的力量摧毁了水晶塔，正义又一次战胜了邪恶。我们又一次拯救了世界……(拯救世界已经成为我的一个习惯了:)

Might and Magic
Day of the Destroyer

支 线 任 务 列 表

匕伤群岛

1、灵蛇偶像：
获取地点：匕伤群岛城区东南角(A-9)的希斯
内容：从废弃神庙(B-13)带回灵蛇偶像，并交给希斯
报酬：经验值7500，黄金2000
要点：进入匕伤群岛西北岛屿里的废弃神庙后，会找到一个地上有很多红色方块的房间，踩动房间北侧的一个红色方块，墙上的暗格便会打开，灵蛇偶像就在里面

2、寻找利古埃斯瑞克：
获取地点：匕伤群岛城区东南角(A-13)的罗特奈克斯
内容：找到罗特奈克斯的兄弟利古埃斯瑞克，并回来报告
报酬：经验值750，疗伤药水一瓶
要点：利古埃斯瑞克就在匕伤群岛西边的岛上(B-9)

3、蛇的预言：
获取地点：匕伤群岛城区中间的提斯克(A-14)
内容：找到蛇的预言书并交给提斯克
报酬：经验值750；黄金500
要点：这本书就在废弃神庙(B-13)里的某个箱子中

4、治愈疾病：
获取地点：匕伤群岛城区北面的埃斯兰(A-19)
内容：把治疗疾病卷轴带到匕伤群岛西边和西北方岛屿的六个小屋(B-8、B-9、B-10、B-14、B-15、B-16)去，并回来向埃斯兰报告。
报酬：经验值2500；黄金1500。
要点：埃斯兰只会给你3个卷轴，其它的卷轴要到分散在群岛上的箱子里去寻找

5、净化水源：
获取地点：匕伤群岛大岛中央偏西侧的蓝贵德(B-5)
内容：找到净化水源的药剂并交给蓝贵德
报酬：经验值7500；黄金2000
要点：在鸦岸的走私者巢穴(D-8)里的一个箱子中能找到所需的药剂

鸦 岸

1、日蚀之盾：
获取地点：鸦岸城区东南部的拉西亚斯(C-10)
内容：找到日蚀之盾并向拉西亚斯报告。
报酬：经验值25000，黄金2000，日蚀之盾
要点：日蚀之盾在阴影塔的盗贼行会(M-2)里，从楼梯上去后向左拐，在上层屋子里的箱子中能找到这面盾牌

2、消灭恶狼：
获取地点：鸦岸贫民区的马帝刚(E-15)
内容：杀死鸦岸所有的狼，并向马帝刚报告
报酬：经验值7500，黄金2500
要点：完成这个任务不仅要杀死野外的狼，还要把地图西北角狼窝(D-10)里的狼也杀光

3、传送信件：
获取地点：鸦岸西侧走私者巢穴(D-8)里的走私者首领艾瑞安·韩特
内容：将一封假情报交给古尔雷斯酒馆(Q-1)里的海盗探险家
报酬：经验值20000；黄金15000

4、营救人质：
获取地点：鸦岸西侧走私者巢穴(D-8)里的走私者首领艾瑞安·韩特
内容：救出艾瑞安·韩特的女儿，并回来向他报告。
报酬：找到人质后经验值5000；回来报告时经验值15000；黄金10000。
要点：艾瑞安·韩特的女儿被关押在艾尔瓦西侧的食人魔要塞(G-3)中。进入迷宫后，上楼，按动墙上的开关，入口处附近的笼子就会打开，从这里进入地道。杀死一个食人魔首领，能找到一把房间钥匙，人质就在左边的房间里

艾尔瓦

1、寻找珍品：
获取地点：艾尔瓦城区东北部的阿萨尔·福罗马哥(F-12)

内容：找到独角兽乳酪、艾铂少理奶酪、登达克乳酪，并交给阿萨尔·福罗马得
报酬：经验值 20000；黄金 25000
要点：独角兽乳酪在盖鲁特峡谷东北方的伊普宫殿(K-6)里，在某个房间的桌子下有一个红色的开关，按动后附近房间里会出现一个密道，在密道里的箱子中能够找到独角兽乳酪。艾铂少理奶酪在鸦岸西侧的伊普宙丁(D-9)里，在一道暗门后的箱子里可以找到。登达克乳酪在残破镇中央岛上的伊普教堂(I-9)里，里面有很多红色的地板，注意用跳跃的方式通过。

__2、消灭食人魔：__
获取地点：艾尔瓦城区东南部的凯尔顿(F-37)
内容：杀光艾尔瓦所有的食人魔，并回来向凯尔顿报告。
报酬：经验值 10000，黄金 5000
要点：完成这个任务需要把野外的食人魔和地图西侧食人魔要塞(G-3)里的食人魔都杀光

盖鲁特峡谷

__1、胜利战鼓：__
获取地点：盖鲁特峡谷城区中部的寒林娜(J-5)
内容：找到胜利战鼓并交给寒林娜。
报酬：经验值 20000；黄金 1500
要点：胜利战鼓在盖鲁特峡谷西侧的那加堡垒(K-4)中。在迷宫尽头的房间中央有一个开关，按动后外面一个屋子的中央就会出现一个箱子，战鼓就在里面

__2、消灭飞龙：__
获取地点：盖鲁特峡谷城区中部的阿瓦龙(J-9)
内容：杀光盖鲁特峡谷所有的飞龙，并回来向阿瓦龙报告。
报酬：经验值 20000；黄金 2500。
要点：需要杀死野外的和地图北面龙穴(K-5)里的飞龙(与猎龙人在一起的那三头除外)。

__3、龙的毒花：__
获取地点：盖鲁特峡谷城区北部的卡林(J-17)
内容：找到龙的毒花，并交给卡林。
报酬：经验值 10000；黄金 1500。
要点：在地图北面中间河流边的山脚下能找到这朵花。

铁沙漠

__1、防火药水：__
获取地点：铁沙漠城镇北部的赫伯特(H-10)
内容：把防火药水带到铁沙漠城镇南部的六个小屋去。
报酬：黄金 1500
要点：赫伯特只会交给你 3 瓶药水，其它药水要自己去找

阴影塔

__1、寻找魔盒(N-24)：__
获取地点：阴影塔城区中部的班耐费斯
内容：找到魔盒并交给班耐费斯。
报酬：经验值 15000；黄金 7500。
要点：魔盒在阴影塔西北方的疯狂巫师实验室(M-5)里，就在地道上方尽头处的一个箱子里放着。

__2、坟土之瓶：__
获取地点：阴影塔城区中部的海林安(N-18)
内容：找到坟土之瓶并交给海林安。
报酬：经验值 22000；黄金 1500。
要点：坟土之瓶在阴影塔东侧的吸血鬼坟墓(M-3)里。推动左边一个房间里的木板，木板会移开并现出地道，小瓶就在地道的尽头处

__3、死亡之骨：__
获取地点：阴影塔城镇西部的坦尼林安(N-6)
内容：找到死亡之骨并交给坦尼林安。
报酬：经验值 7500；黄金 15000。
要点：要找的骨头就在鸦岸西北部狼穴(D-10)里的箱子中。

隐藏地点

在鸦岸城镇上方的布尔恩群上的坟墓(D-6)中能找到一支笛子。有了这支笛子后，到行单通道去，地图中央偏东有一把插在地上的巨剑(V-7)，其实这就是 NWC 工作室的迷宫，有笛子才可以进入。

转 职 任 务 列 表

◆牧师

在低语森林城区(P-8)的屋子里有人要求你寻找太阳预言之书。这本书就在匕伤群岛的废弃神庙(B-13)里，有一间带桥的大房间，在左边墙上的暗门里就能找到太阳预言之书。

◆飞龙

在盖鲁特峡谷的龙穴(K-5)里找到飞龙之王，他会要求你杀光所有的猎龙人，并带回宝剑。杀光峡谷室外所有的猎龙人，在一个骑士身上能发现所需要的那把剑。

◆牛头怪

在残破镇的巴尔瑟扎巢穴(I-8)里有人要求你寻找巴尔瑟扎战斧。这把斧头可以在艾尔瓦城镇附近西南方的黑暗矮人矿洞(G-2)里找到，然后将斧头带给匕伤群岛部落首领大厅达得罗斯(A-6)鉴定，再回去复命即可。

◆巨魔

在铁沙漠(H-14)的屋子里有人要求你寻找远古巨魔的家园——在低语森林的(O-3)，找到后复命即可完成。

◆黑暗精灵

在艾尔瓦城区的(F-11)有人要求你帮助寻找一个特定的黑暗精灵。然后到低语森林城区的(P-9)小屋里有人会交给你 5 个解除石化卷轴。接下来到地图的东北方，在德鲁依教派石圈(O-5)的附近发现了 5 个被石化的黑暗精灵(由于附近都是森林，干扰了视线，要仔细寻找)，对着他们按空格就能解除他们的石化状态。其中一个就是你要寻找的那个黑暗精灵，与她对话后(记住一定要对话，否则任务就无法完成了)，回去复命即可。

◆骑士

首先在盖鲁特峡谷的城区(J-3)的屋子里找到一女子，她会要求你去寻找她的父亲。父亲就在阴影塔西北方的疯狂巫师实验室(M-5)，与他对话后他会要求你到鸦岸找人来解救他。在鸦岸贫民区全图的一间屋子(E-12)里有人会交给你一件物品，带着这件物品就能救出女子的父亲。然后再到实验室下面地道里去，在一个箱子里找到艾伯尼司长矛。出来后在冒险者旅店招募到女子的父亲，回去见他的女儿，任务就完成了。以后只要到猎龙人营地里找首领即可转职。

◆巫师

在阴影塔城区全图的(N-2)屋子里有人要求你寻找失落之书和灵魂之瓶。失落之书在匕伤群岛东南方的图书馆(B-20)里，而灵魂之瓶在阴影塔的疯狂巫师实验室(M-5)地道的箱子里(有很多)。

◆吸血鬼

在阴影塔城区全图的(N-12)屋子里，有人会要求你寻找克伯的骸骨和石棺。骸骨在铁沙漠东南方的独眼巨人洞穴(H-17)的一个箱子里，而石棺则在残破镇东北方的克伯之墓(I-12)里。



魔法技能学习指南

◆火系魔法
专家级　1000 金，鸦岸(C-20)
大师级　4000 金，艾尔扎(F-17)
宗师级　8000 金，火之世界(E-1)

◆水系魔法
专家级　1000 金，鸦岸(E-9)
大师级　4000 金，铁沙漠(H-7)
宗师级　8000 金，水之世界(R-3)

◆风系魔法
专家级　1000 金，匕伤群岛(A-16)
大师级　4000 金，巴尔瑟扎巢穴
宗师级　8000 金，风之世界(S-5)

◆地系魔法
专家级　1000 金，匕伤群岛(A-26)
大师级　4000 金，艾尔瓦(F-16)
宗师级　8000 金，地之世界(V-1)

◆魂系魔法
专家级　1000 金，鸦岸(C-4)
大师级　4000 金，盖鲁特峡谷(J-13)
宗师级　8000 金，低语森林(P-6)

◆心系魔法
专家级　1000 金，艾尔扎(F-23)
大师级　4000 金，巴尔瑟扎巢穴
宗师级　8000 金，低语森林(P-8)

◆体系魔法
专家级　1000 金，匕伤群岛(B-8)
大师级　4000 金，盖鲁特峡谷(J-4)
宗师级　8000 金，低语森林(P-6)

◆黑暗系魔法
专家级　1000 金，艾尔瓦(F-18)
大师级　5000 金，阴影塔(N-26)
宗师级　8000 金，雷格那岛(Q-3)

◆光明系魔法
专家级　2000 金，鸦岸(E-19)
大师级　5000 金，低语森林(P-9)
宗师级　8000 金，雷格那岛(Q-6)

◆黑暗精灵特技
专家级　2000 金，艾尔扎(F-26)
大师级　5000 金，鸦岸(C-25)
宗师级　8000 金，艾尔扎(F-24)

◆飞龙特技
专家级　2000 金，盖鲁特峡谷
大师级　[illegible] 金，盖鲁特峡谷
宗师级　8000 金，盖鲁特峡谷

◆吸血鬼特技
专家级　2000 金，阴影塔(N-9)
大师级　5000 金，阴影塔(N-10)
宗师级　8000 金，阴影塔(N-4)

◆斧头
专家级　2000 金，盖鲁特峡谷(J-5)
大师级　5000 金，鸦岸(E-13)
宗师级　8000 金，巴尔瑟扎巢穴

◆弓箭
专家级　2000 金，匕伤群岛(B-4)
大师级　5000 金，鸦岸(E-18)
宗师级　8000 金，艾尔瓦(F-29)

◆匕首
专家级　2000 金，艾尔瓦(F-28)
大师级　5000 金，鸦岸(C-26)
宗师级　8000 金，雷格那岛(Q-9)

◆钉头锤
专家级　2000 金，鸦岸(C-35)
大师级　5000 金，盖鲁特峡谷(J-6)
宗师级　8000 金，铁沙漠(H-2)

◆长矛
专家级　2000 金，鸦岸(C-35)
大师级　5000 金，艾尔瓦(C-30)
宗师级　8000 金，匕伤群岛(A-18)

◆长剑
专家级　1000 金，鸦岸(C-34)
大师级　5000 金，盖鲁特峡谷(J-3)
宗师级　8000 金，雷格那岛(Q-11)

◆手杖
专家级　1000 金，鸦岸(E-8)
大师级　5000 金，铁沙漠(H-3)
宗师级　8000 金，阴影塔(N-32)

◆皮甲
专家级　1000 金，匕伤群岛(A-17)
大师级　3000 金，巴尔瑟扎巢穴
宗师级　7000 金，铁沙漠(H-4)

◆锁子甲
专家级　1000 金，鸦岸(E-7)
大师级　3000 金，艾尔瓦(F-27)
宗师级　7000 金，雷格那岛(Q-7)

◆铠甲
专家级　1000 金，匕伤群岛(B-10)
大师级　3000 金，鸦岸
宗师级　7000 金，盖鲁特峡谷(J-8)

◆盾牌
专家级　1000 金，艾尔瓦(F-25)
大师级　3000 金，阴影塔(N-14)
宗师级　7000 金，盖鲁特峡谷(J-10)

◆炼金术
专家级　500 金，艾尔瓦(F-14)
大师级　2500 金，低语森林(P-4)
宗师级　6000 金，匕伤群岛(B-3)

◆武器大师
专家级　2000 金，盖鲁特峡谷(J-16)
大师级　5000 金，匕伤群岛(B-15)
宗师级　8000 金，雷格那岛(Q-13)

◆鉴定物品
专家级　500 金，艾尔瓦(F-19)
大师级　2500 金，匕伤群岛
宗师级　6000 金，阴影塔(N-7)

◆健身术
专家级　500 金，匕伤群岛(B-14)
大师级　2500 金，盖鲁特峡谷(J-2)
宗师级　6000 金，铁沙漠(H-9)

◆拆卸术
专家级　500 金，匕伤群岛(B-3)
大师级　2500 金，艾尔瓦(F-22)
宗师级　6000 金，雷格那岛(Q-2)

◆鉴定怪物
专家级　500 金，盖鲁特峡谷(J-18)
大师级　2500 金，低语森林(P-5)
宗师级　6000 金，鸦岸(B-5)

◆学习术
专家级　2000 金，低语森林(P-11)
大师级　5000 金，阴影塔(N-3)
宗师级　8000 金，盖鲁特峡谷(J-7)

◆冥想术
专家级　500 金，鸦岸(C-12)
大师级　2500 金，艾尔扎(F-10)
宗师级　6000 金，阴影塔(N-11)

◆经商术
专家级　2000 金，匕伤群岛(B-9)
大师级　5000 金，艾尔瓦
宗师级　8000 金，鸦岸(D-5)

◆洞察术
专家级　500 金，艾尔扎(F-21)
大师级　2500 金，阴影塔(N-23)
宗师级　6000 金，巴尔瑟扎巢穴

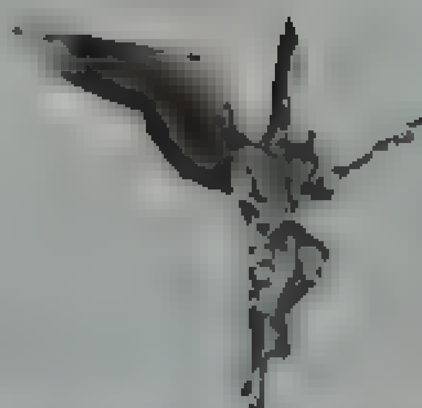
◆修理物品
专家级　500 金，鸦岸(E-17)
大师级　2500 金，盖鲁特峡谷(J-13)
宗师级　6000 金，低语森林(P-12)

◆再生术
专家级　2000 金，铁沙漠(H-8)
大师级　5000 金，低语森林(P-3)
宗师级　8000 金，匕伤群岛(A-9)

注
Lv4:专家级;
Lv7 大师级,
Lv10:宗师级

车船时刻表

区域	交通	周期	旅行时间及目的地
七伤群岛	码头	星期一到星期日(全周)	到鸦岸4天
鸦岸	南码头	星期二、四	到七伤群岛5天
		星期日	到雷格那岛8天(到过雷格那岛后才会开的航次)
	北码头	星期一、五	到残破镇4天
		星期[illegible]	到阴影塔6天
	驿站	星期一、六	到艾尔瓦2天
		星期四	到阴影塔2天
		星期日	到盖鲁特峡谷2天
艾尔瓦	驿站	星期一、五	到鸦岸2天
		星期二	到阴影塔3天
		星期四、日	到盖鲁特峡谷3天
盖鲁特峡谷	驿站	星期一、五	到鸦岸2天
		星期[illegible]	到阴影塔2天
		星期[illegible]	到艾尔瓦3天
		星期日	到竞技场5天
[illegible]	驿站	星期一	到艾尔瓦2天
		星期四、六	到鸦岸4天
		星期日	到阴影塔2天
阴影塔	驿站	星期[illegible]、二	到鸦岸2天
		星期三、六	到铁沙漠2天
		星期日	到盖鲁特峡谷3天
残破镇	码头	星期二、四、六	到鸦岸4天
		星期三	到阴影塔6天
雷格那岛	码头	星期一到星期日(全周)	到鸦岸4天
		星期二、四	到七伤群岛5天



药水配方

◆ **普通级药剂**

蓝：增加10点魔法值
红：增加10点生命值
黄：治愈虚弱
灰：催化剂(只能提升或降低药剂能量，不参加反应)
紫：蓝+红，治疗中毒
绿：蓝+黄，唤醒睡眠
橙：红+黄，治疗疾病

◆ **专家级药剂：**

杂1：紫+蓝，护盾术效果
杂2：紫+红，豪气术效果
杂3：紫+黄，防止溺水伤害
杂4：紫+绿，治疗诅咒
杂5：紫+橙，治疗恐惧
杂6：绿+蓝，恢复法杖魔力，但使用上限降低
杂7：绿+红，祝福魔法效果
杂8：绿+黄，增强物品坚固度
杂9：绿+橙，治疗疯狂
杂10：橙+蓝，保护魔法效果
杂11：橙+红，快速术效果
杂12：橙+黄，石肤术

◆ **大师级药剂(白色药水)：**

白1：杂1+紫，暂时提高耐力
白2：杂1+绿(或者是杂6+紫)，暂时为武器增加快速攻击属性
白3：杂1+橙(或者是杂2+绿)，暂时为武器增加冰冻伤害属性
白4：杂1+杂2，暂时提高幸运值
白5：杂1+杂8，暂时提高水系魔法防御值
白6：杂1+杂11，暂时提高风系魔法防御值
白7：杂1+杂12(或者是杂2+杂[illegible]
白8：杂2+紫，暂时提高力量值
白9：杂2+橙(或者是杂11+紫)，暂时为武器增加电击伤害属性
白10：杂2+杂6，暂时提高心系魔法防御值
白11：杂2+杂12，暂时提高土系魔法防御值
白12：杂6+绿，暂时提高个性值

白13 全6+橙(或者是全8+紫)，暂时为武器增加毒击伤害属性
白14：全6+杂8，恢复魔力值(效果为药剂能量*5)
白15，全6+全12，暂时提高[illegible]防御值
白16 杂8+绿，暂时提高智力值
白17：杂8+橙(或者是杂12+绿)，治疗[illegible]
白18 全8+全11，暂时提高[illegible]值
白19 全11+[illegible] 暂时为武器加上[illegible]伤害属性
白20，全11+[illegible]，暂时增高[illegible]值
白21 全11+全12，恢复生命值(效果为药剂能量*5)
白22：全12+[illegible] 暂时提[illegible]

◆ 宗师级药剂(黑色药水)：
黑1 白8+[illegible]，永久增加50点[illegible]值
黑2，白16+[illegible]，永久增加50点智力值
黑3，白12+紫，永久增加50点人格值
黑4，白1+绿，永久增加50点耐力值
黑5：白20+紫，永久增加50点速度值
黑6，白22+绿，永久增加50点精准值
黑7，白2+杂12，永久增加50点[illegible]值
黑8，白17+杂2，治疗石化
黑9，白19+杂1，为武器加上屠龙属性
黑10：白7+杂3(或者是白7+杂7，白7+杂10)，返老还童

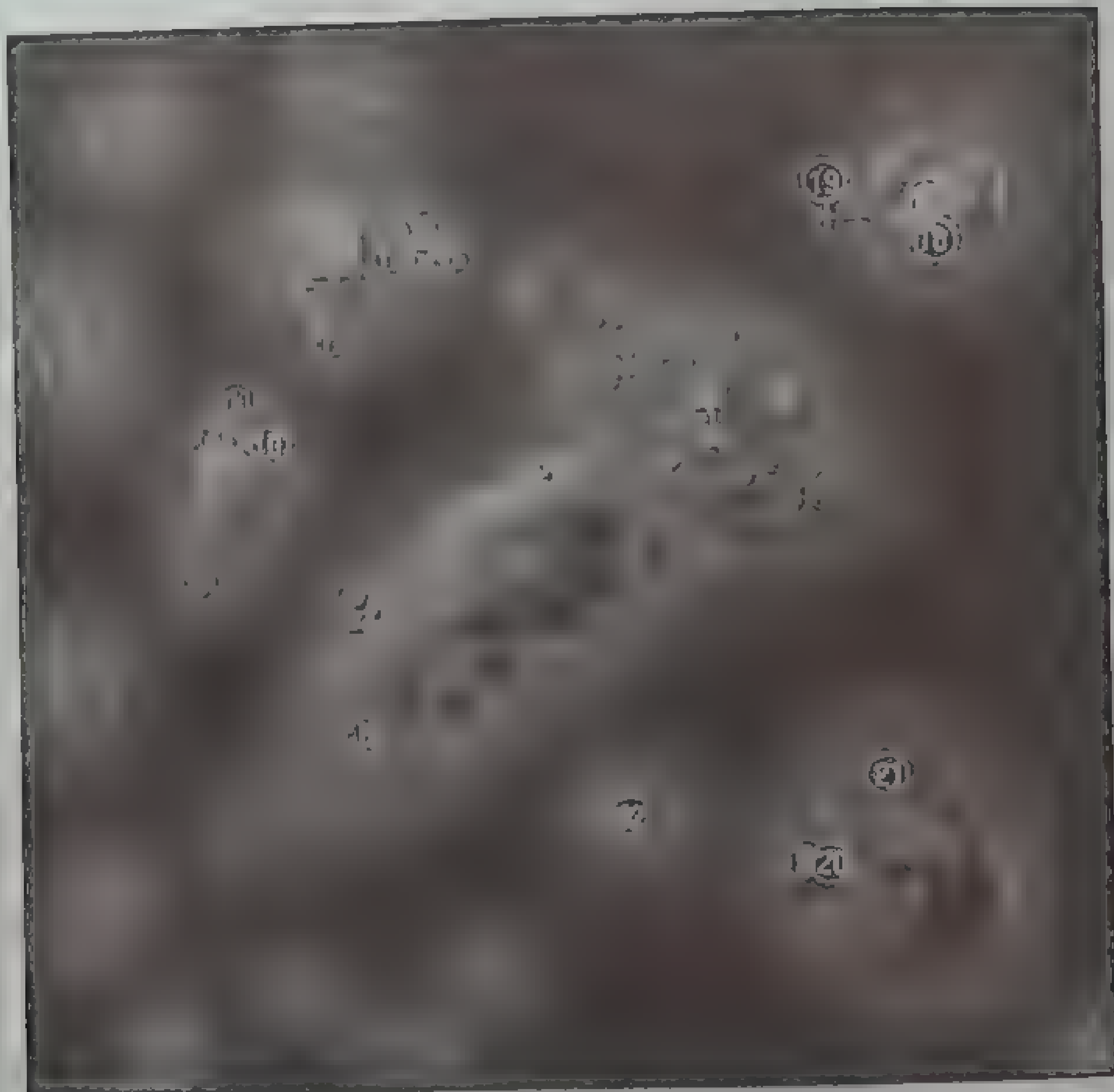


地图 A 匕伤群岛城区全图



01 驿站
02 武器店
学习技能 斧头、弓箭、钉头锤、手杖、长剑
03 治疗泉水
04 传送石 到港口
05 传送石 到匕伤群岛主地图2号传送点
06 匕伤群岛图腾首领大厅
达恩罗斯 主线任务之达店
村长 主线任务之传送石
07 盔甲店
学习技能 皮甲、盾牌
08 训练中心 最高等级5
学习技能、武器大师、健身术
09. 希斯 支线任务之灵魂偶像
再生术宗师
11 牧师虎瑞鹏克 塔力米尔
12 泉水 永久加2点幸运
13 罗拉赛克斯 支线任务之寻找利舌埃斯鹏克
14 提斯克 支线任务之蛇的眼石
15 冒险者店 雇用伙伴
16 风系魔法专家
17 皮甲专家
18 商人
长矛专家
19 埃斯兰 支线任务之治愈疾病
20 魔法商店
学习技能 修理物品、鉴定物品
21 泉水 暂时加15点幸运
22 神庙 学习技能 经商术
23. 炼金术店
学习技能 炼金术、鉴定怪物
24 A. 元素魔法行会
学习技能 火系魔法 水系魔法风系魔法、地系魔法、学习术
B 酒馆
学习技能 拆卸术、观察术
25. 银行
26. 地系魔法专家

地图 B 匕伤群岛全图



01 城区
02 传送点 到城区地图的 5 号传送点
03 炼金术宗师
拆卸术专家
04 弓箭专家
05. 旅馆 支线任务之净化水源
鉴定怪物宗师
06 传送点 到 7 号传送点
07 传送点 到 6 号传送点
08 体系魔法专家
治疗疾病卷轴
09 瓦吉米斯瑞克
经纪术专家
治疗疾病卷轴
10 皮甲专家
治疗疾病卷轴
11. 传送点 到 12 号传送点
12 传送点 到 11 号传送点
13 废弃的神殿
14 护身术大师
治疗疾病卷轴
15 武器大师大师
治疗疾病卷轴
16 治疗疾病卷轴
17 废弃的神庙出口
18 石柱 到到城区地图的 4 号传送点
19 港口
20. 图书馆
21 地之世界入口
22. 雷格部海盗厨师(完成结盟任务后出现)

C:竞赛火炬
P:抗火魔法柱

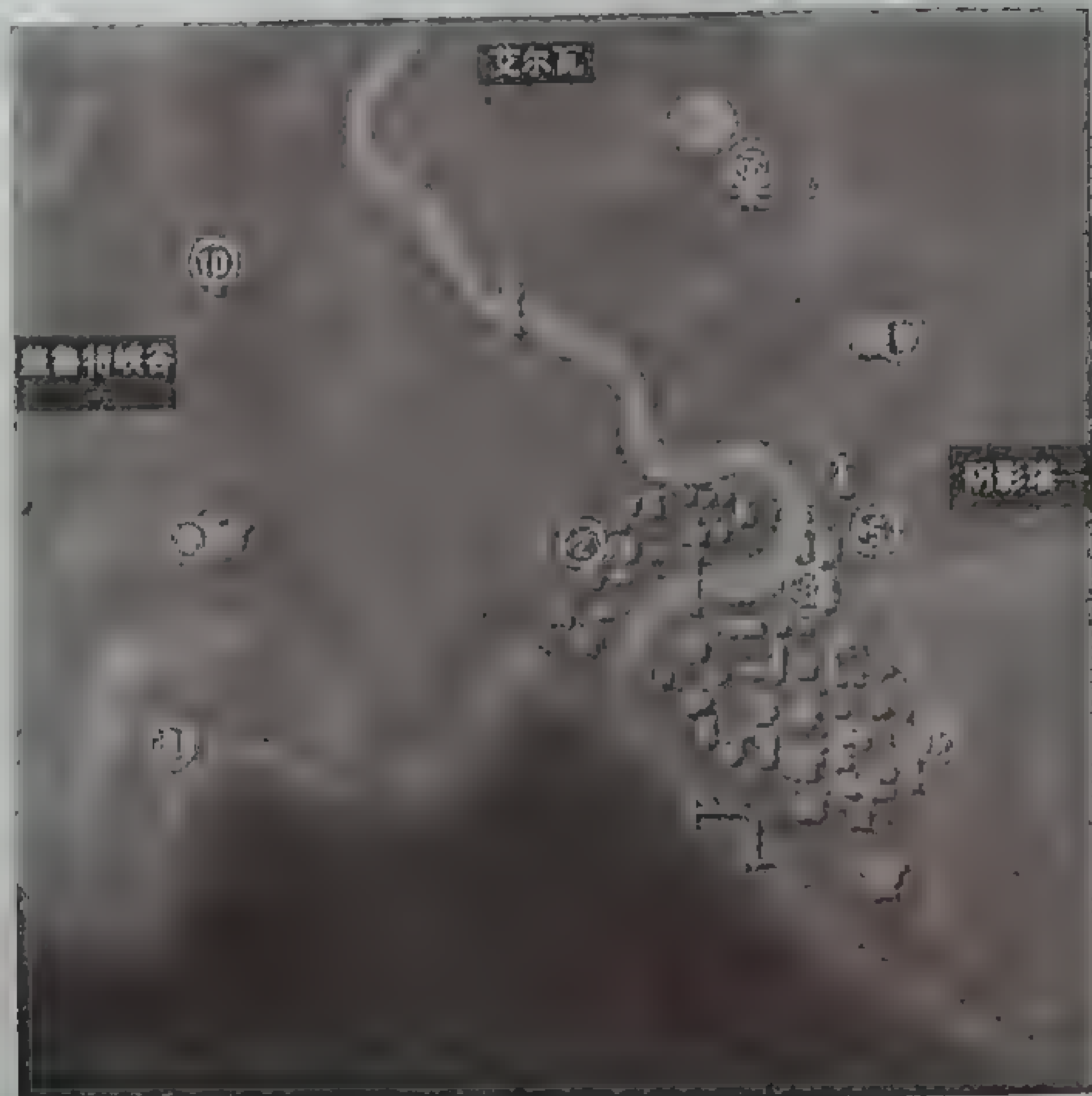
地图 C 鸦岸城区全图



01 港口
02 鸦岸商业行会
艾露 主线任务之送还借船
03 鉴定怪物宗师
04 魂系魔法专家
05 冒险旅店 雇佣伙伴
06. 黄金商人行会
07. 神庙
学习技能 冥想术、再生术
08 商人
09 锁甲大师
10 拉西亚斯 支线任务之古怪之信
11 情报 NPC
12 冥想术专家
13 泉水 永久增加 25 点力量
14 自我魔法行会
学习技能 心系魔法 魂系魔法、体系魔法、冥想术
15 盔甲店
学习技能 皮甲、锁子甲
16 银行
17 驿站
18 农庄和剥皮
19 情报 NPC
20 火系魔法专家
21 武馆
学习技能 拆卸术 观察术
22 炼金术店
学习技能 炼金术、鉴定怪物
23 训练中心 最高等级 15
学习技能、武器大师、健身术
24 情报 NPC
25. 黑暗精灵技能大师
26. 匕首大师
27 情报 NPC
28 a 元素魔法行会
学习技能 火系魔法、水系魔法、风系魔法、地系魔法、学习术
b 武器店
学习技能 弓箭、匕首、长矛、手杖、长剑
28 魔法商店
学习技能 鉴定物品 修理物品
29 旅馆
30 NPC
31 情报 NPC
32 旅馆
33 NPC
34 长剑专家
35 长矛专家
钉头锤专家
36 情报 NPC
37 水晶塔

F 泉水

地图 D 鸦岸全图



01 城区
02 贫民区
03 NPC
04 匿名去市的比赛
05 经商术宗师
06 布尔顿爵士的庄园
07 先知
08 走私者巢穴
09 伊曾廷宇
10. 狼穴

O:万尖塔



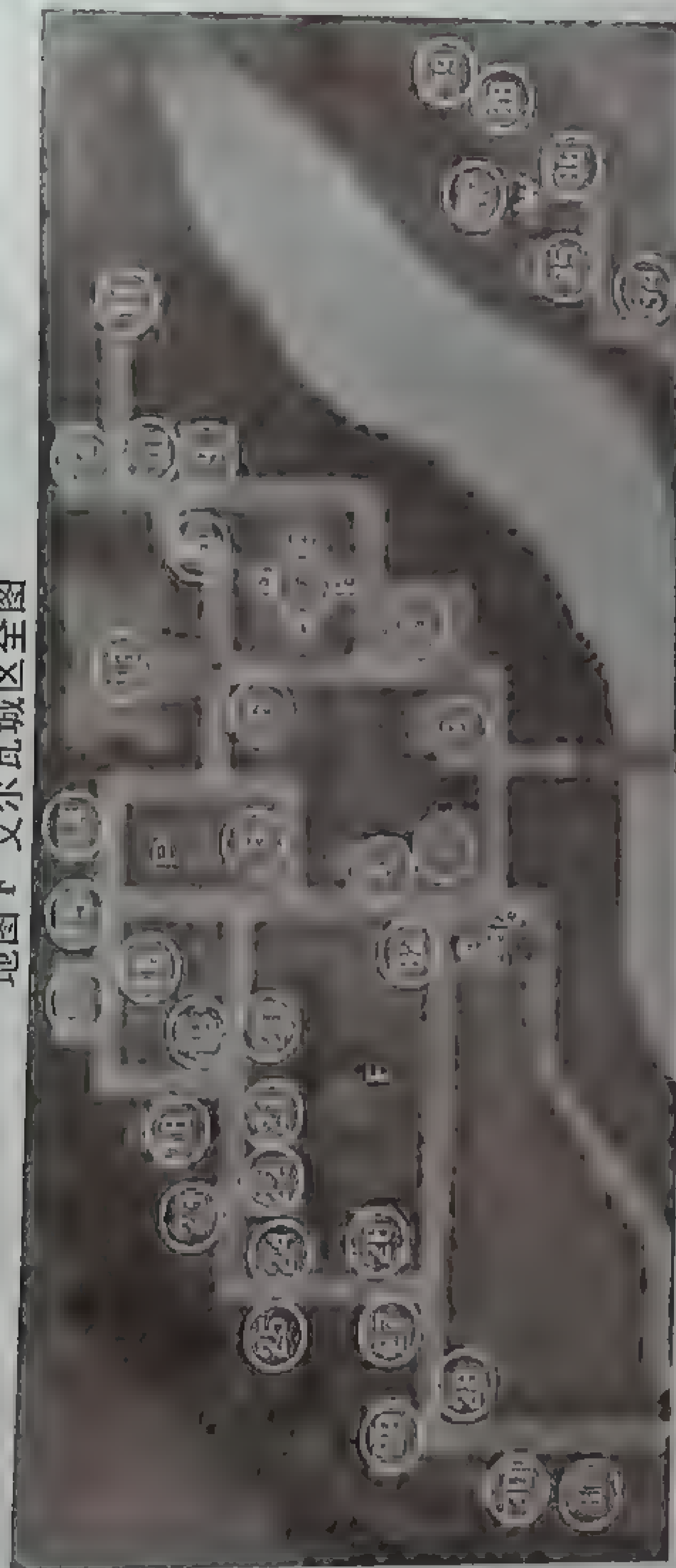

地图 E 鸦岸贫民区全图



01 情报 NPC
02. 情报 NPC
03. 警卫
04. 情报 NPC
05 商人
06 情报 NPC
07. 锁子甲专家
08. 手杖专家
09 水系魔法专家
10 情报 NPC
11 情报 NPC
12. 情报 NPC
13. 斧头大师
14 酒馆
学习技能-拆锁术、洞察术
15 马帝队·支线任务之消灭恶狼
收回狼皮
16 情报 NPC
17 修理物品专家
18 弓箭大师
19 光明魔法专家



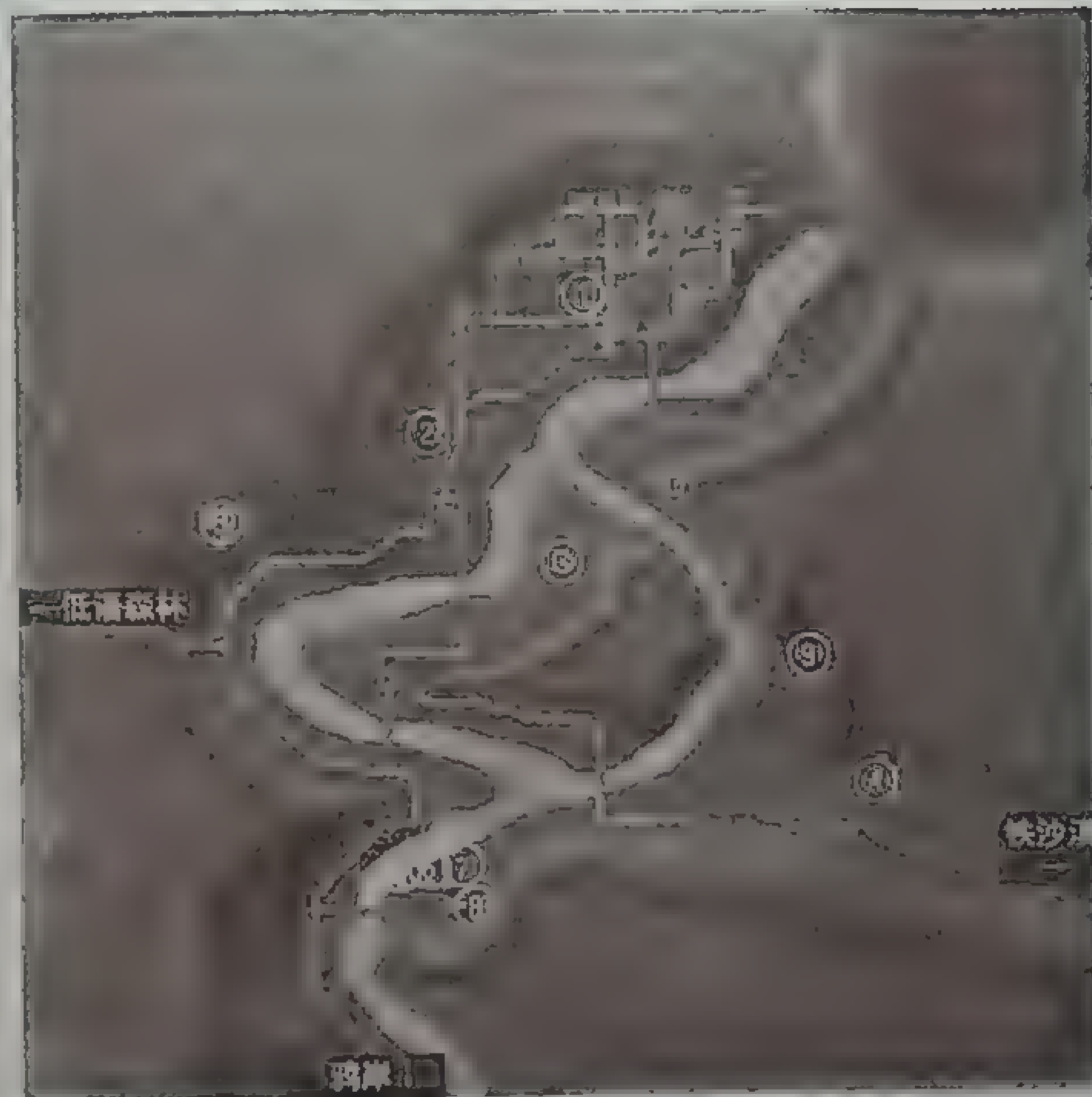

地图 F 艾尔瓦城区全图



01 驿站
02 酒馆
学习技能 [illegible]
03 训练中心 [illegible]
学习技能 武器大师、健身术
04 NPC
05 神庙
学习技能 经商术、再生术
06 银行
07 a 魔法商店
学习技能 鉴定物品、修理物品
07 b 盔甲店
学习技能 锁子甲、皮甲、板甲、盾牌
07 c [illegible]
学习技能 [illegible]、鉴定怪物
07 d 武器店
学习技能 弓箭、匕首 [illegible]
08 [illegible] 25 [illegible]
09 情报 NPC
10 [illegible]
11 [illegible]
12 [illegible]
13 艾尔瓦[illegible] 主线任务之找到自由[illegible]的人
14 [illegible]
15 [illegible]
16 地系魔法大师
17 火系魔法大师
18 [illegible]
19 [illegible]
20 自我魔法行会
学习技能 体系魔法、冥想术、魂系魔法、心系魔法
21 观察术专家
22 拆卸术大师
23 心系魔法专家
24 [illegible]
25 [illegible]
26 [illegible]
27 锁子甲大师
28 匕首专家
29 弓箭大师
30 [illegible]大师
31 元素魔法行会
学习技能 地系魔法、风系魔法、火系魔法、水系魔法、学习术
32 NPC
33 a 情报 NPC
33 b NPC
34 NPC
35 [illegible]
36 [illegible]
37 [illegible]
38 情报 NPC
39 情报 NPC

F 泉水
P [illegible]
W [illegible]

地图 G 艾尔瓦全图





01 牧区
02 深暗矮人矿
03 食人魔要塞
04 废墟
05 提供矿石打造武器服务
06 提供矿石打造盔甲服务
07 老人
08 酒馆
学习技能 拆卸术、观察术
09 铁匠

C. 亮度火炬
O: 方尖碑



地图 H 铁沙漠全图



01 巨魔[illegible]
02 钉头锤大师
03 手杖大师
04 皮甲大师
05. NPC
06 情报 NPC
07 水系魔法大师
08 再生术专家
09 健身术宗师
10. 从伯特 支线任务之防火药水
11 驿站
12 巨魔之家 主线任务之安置骨灰
13. 酒馆
学习技能 拆卸术、观察术
14 [illegible]魔[illegible]印任务
15 火之镜
15 a 从火之镜出来可以到火之世界
16 洞穴
17 [illegible]巨人洞穴
18 火之世界

C 克斯火炬
O: 万尖阵
P: 抗火魔法柱



地图 I 残破镇全图





01 恩赐龙角
02. 酒馆
学习技能 拆卸术、观察术
03 情报 NPC
04 情报 NPC
05. 情报 NPC
06. 精准药剂
07 商人
08 巴尔碧扎巢穴
09. 伊蕾致堂
10. 水之世界
11. 食人族堡垒
12. 克伯之星

C. 有一件神器/宝物的箱子。
O 万尖阵
P: 抗心魔法柱

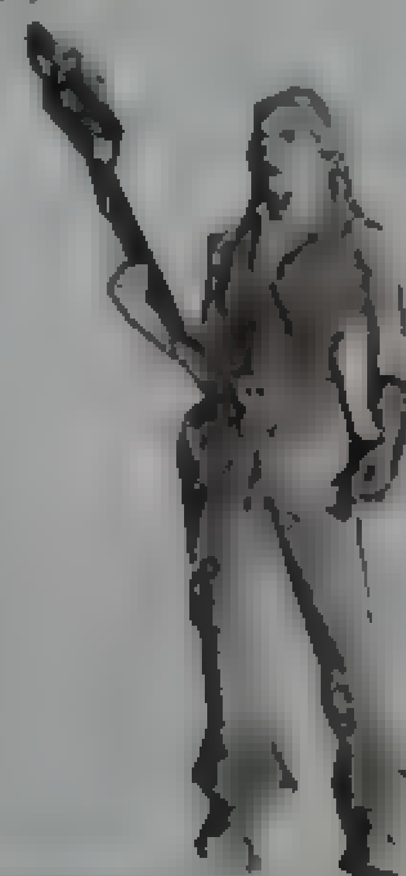


地图 J 盖鲁特峡谷城区全图



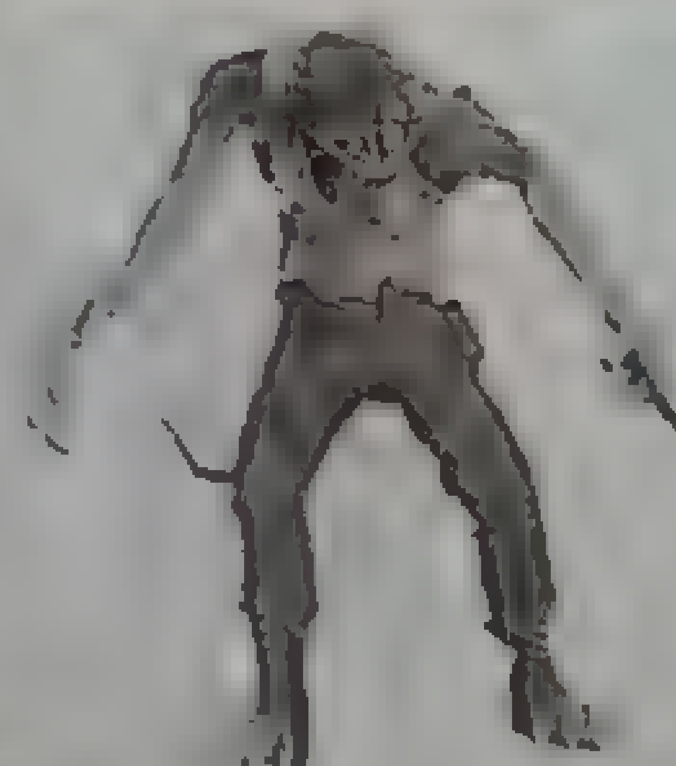
01. 训练中心 最高等级 25
学习技能 武器大师 健身术
02. 健身术大师
03 骑士防御任务
长弓大师
04 体系魔法大师
05 罗林鲁 支线任务之胜利战鼓
斧头专家
06. 打斗[illegible]大师
07 学习术[illegible]
08 护甲宗师
09 阿瓦龙 支线任务之消灭飞龙
10. 盾牌宗师
11. NPC
12 NPC
13. 修理物品大师
14. 风系魔法大师
15 情报 NPC
16. 武器大师专家
17 卡林 支线任务之龙的进化
18. 鉴定怪物专家

W1 聚水
W2. 罗水



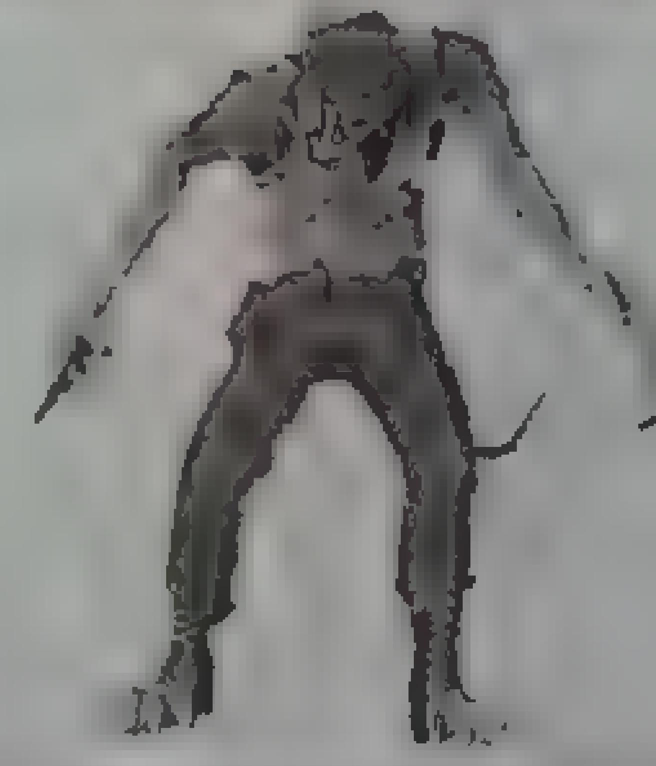
地图 K 盖鲁特峡谷全图





01. 高山区
02. 妖区
03. 猎龙人营地
04 部加堡垒
05 龙穴
06. 伊首宝殿

O· 方尖碑



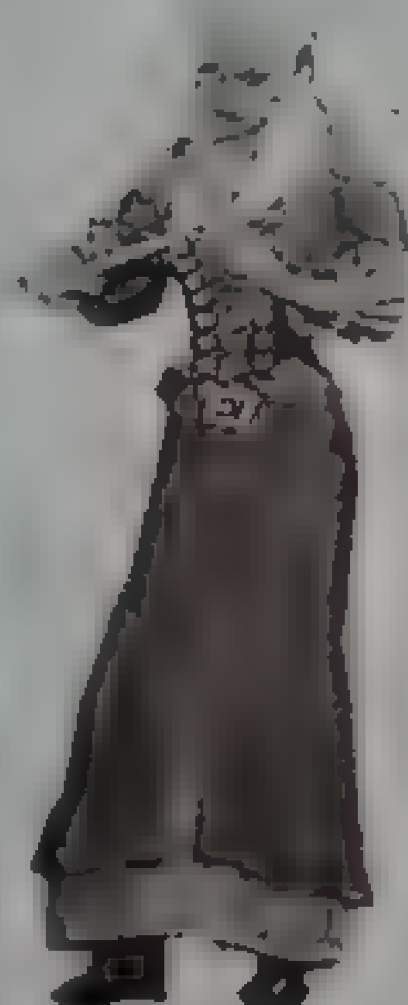
地图 L 盖鲁特峡谷商业区全图





01 [illegible]
02 [illegible]
学习技能 [illegible]
03 [illegible]
学习技能 [illegible]
04 魔法[illegible]
学习技能 [illegible]
05 [illegible]
06 [illegible]
学习技能：锁子甲、[illegible]
07 武器店
学习技能 斧头、长矛、长剑

W [illegible]



Might and Magic
Day of the Destroyer

地图 M 阴影塔全图





01 黎明
02 恐怖[illegible]会
03 [illegible]
04 洞穴
05 疯狂巫师实验室
06 [illegible]口

O 方尖碑
P [illegible]



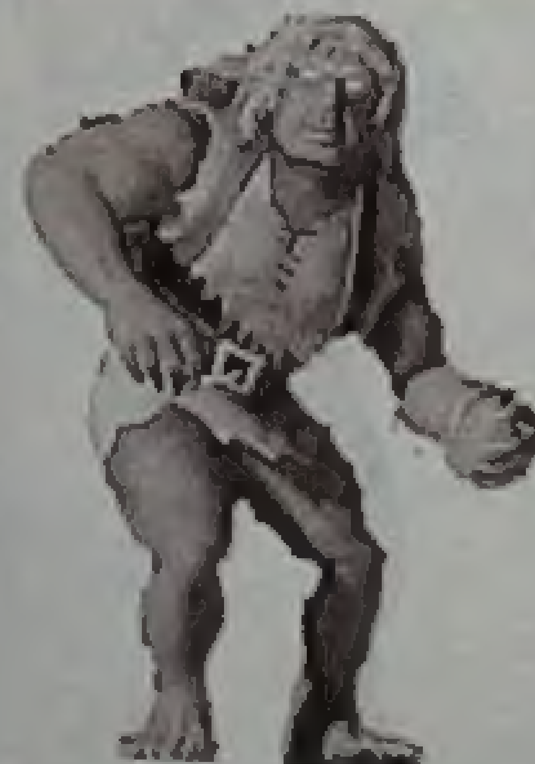
地图 N 阴影塔城区全图



01. 酒馆
学习技能：拆卸术、洞察术
02. 巫师转职任务
03. 学习术大师
04. 吸血鬼技能宗师
05. 情报 NPC
06. 阳尼林安：支线任务之死亡之骨
07. 鉴定物品宗师
08. NPC
09. 吸血鬼技能专家
10. 吸血鬼技能大师
11. 冥想术宗师
12. 吸血鬼转职任务
13. 提供矿石打造武器服务
14. 盾牌大师
15. 神庙
学习技能：经商术、再生术
16. 盔甲店
学习技能：皮甲、盾牌
17. 银行
18. 海林安：支线任务之战士之瓶
19. NPC
20. NPC
21. 商人
22. 商人
23. 洞察术大师
24. 斑耐费斯 支线任务之寻找魔盒
25. 黑暗魔法行会
学习技能：黑暗魔法
26. 黑暗魔法大师
27. 武器店
学习技能：匕首、钉头锤、手杖、长剑
28. 训练中心
学习技能：武器大师、健身术
29. 驿站
30. NPC
31. 智力药剂
32. 手杖宗师
33. 提供矿石打造道具服务
34. 提供矿石打造盔甲服务
35. 情报 NPC
36. 情报 NPC
37. NPC
38. 魔法商店
学习技能：鉴定物品、修理物品
39. 情报 NPC
40. 炼金术商店
学习技能：炼金术、鉴定怪物
41. 情报 NPC

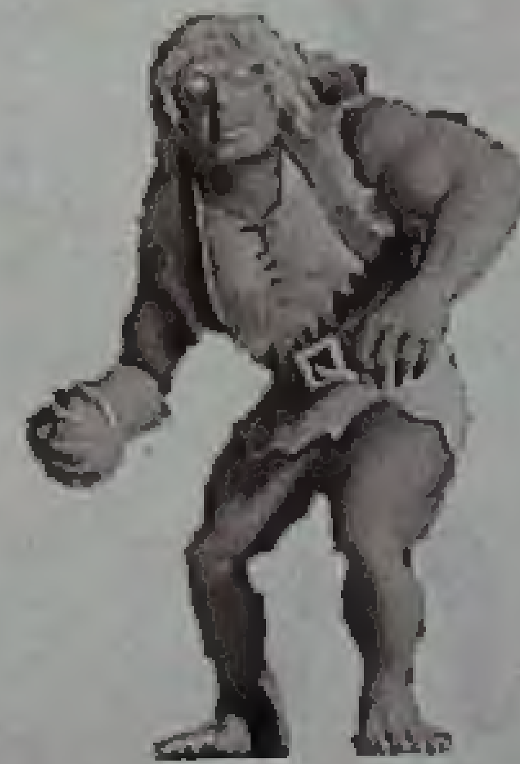
地图 O 低语森林全图



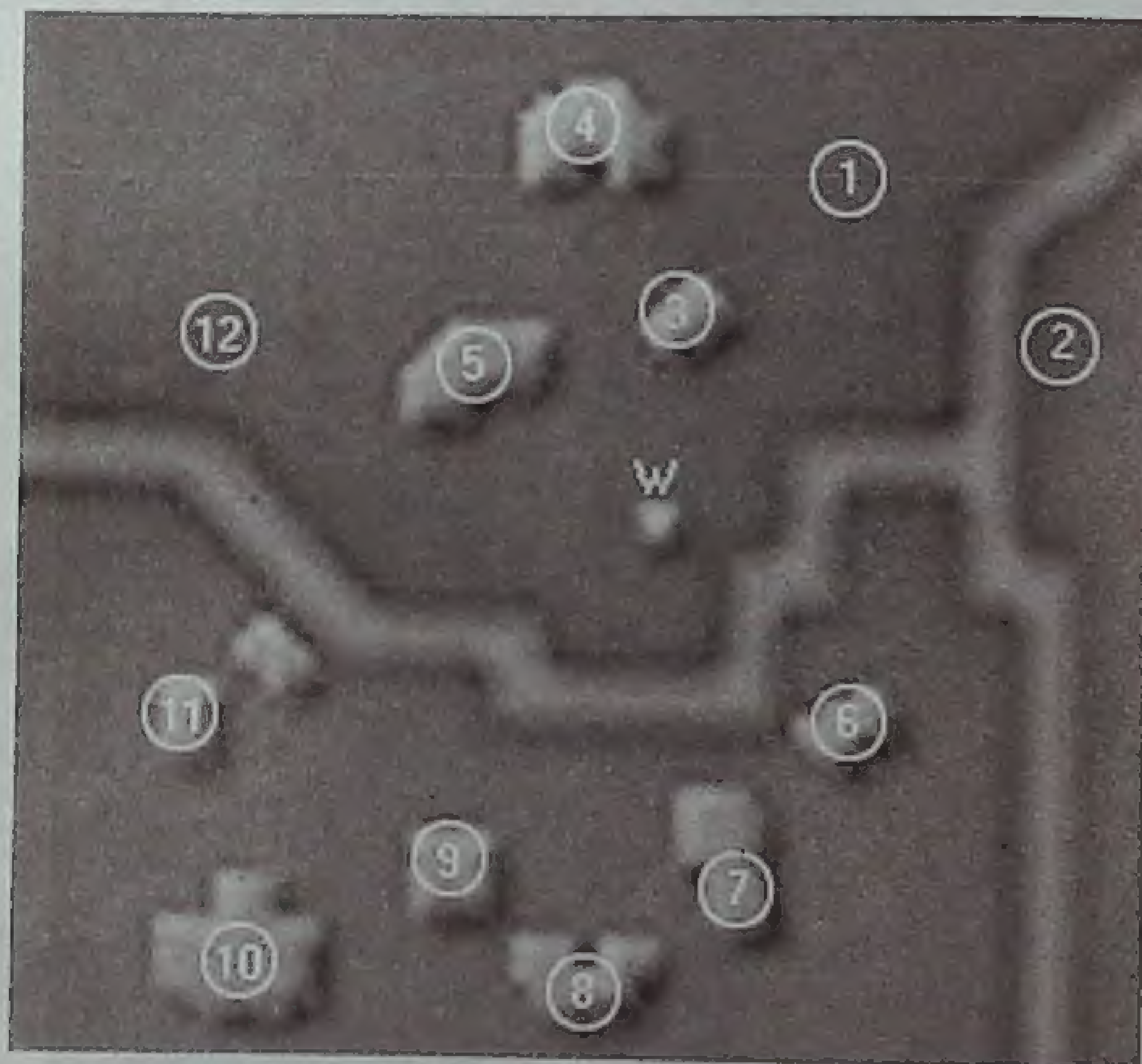


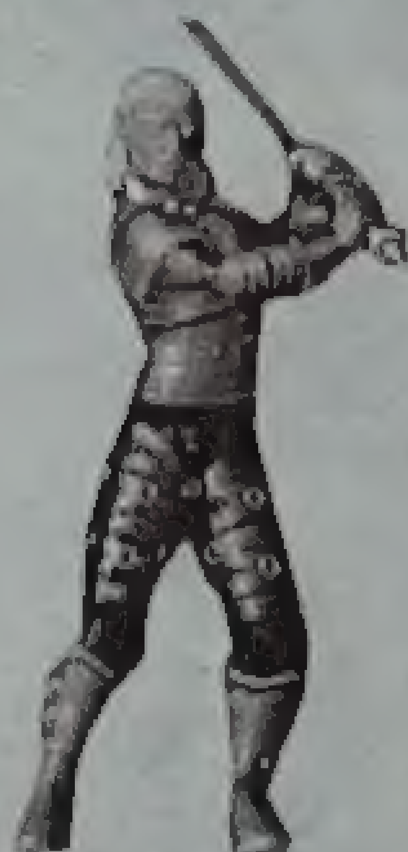
01. 村子
02. 太阳神庙
03. 远古巨魔的家园
04. 风之世界
05. 恩鲁依教派石圈

C: 竞赛火炬
O: 方尖碑
P: 祭坛



地图 P 低语森林城区全图



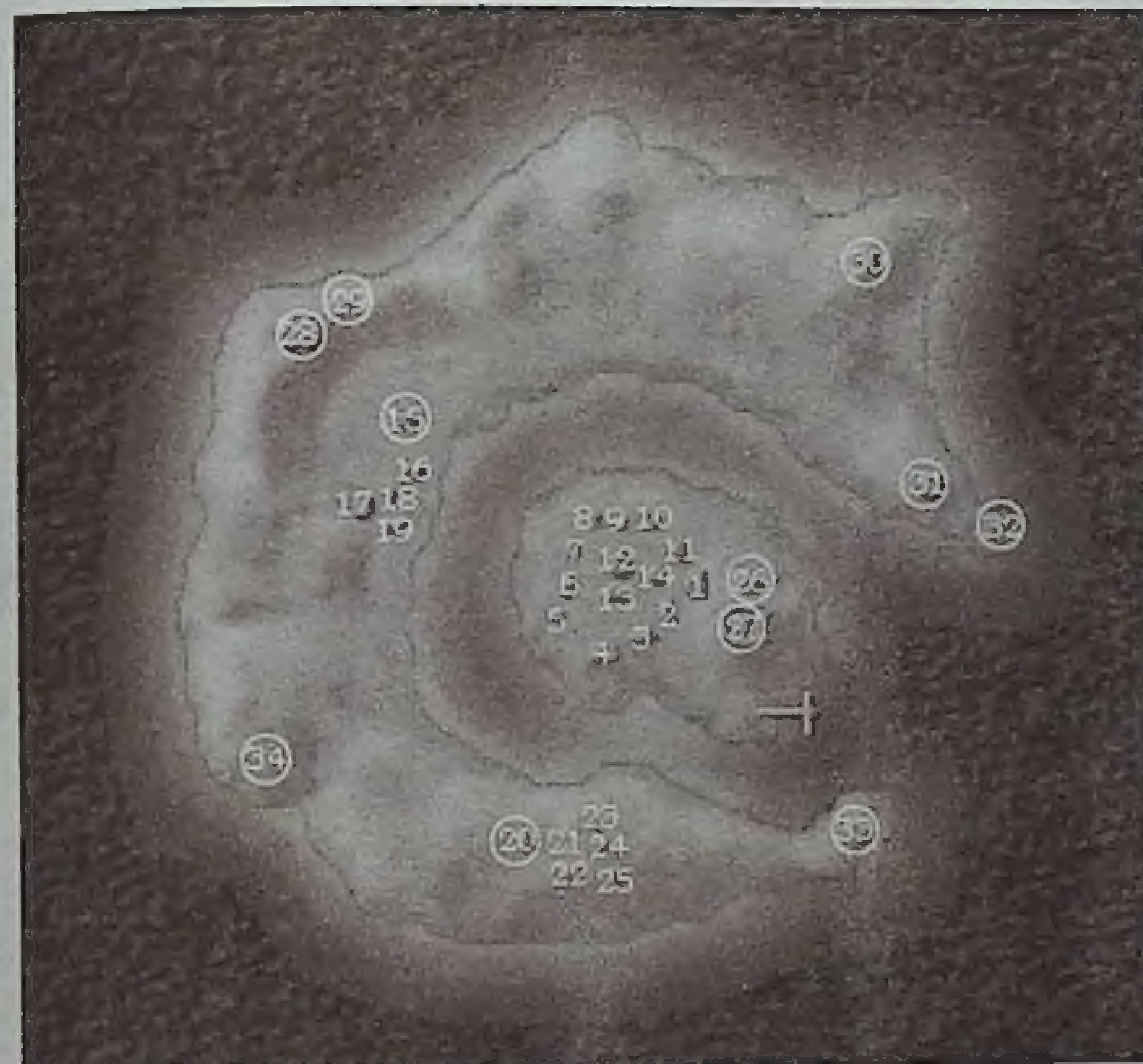


01. NPC
02. 光明魔法行会
    学习技能：光明魔法，N－宗师 spells
03. 再生术大师
04. 炼金术大师 商人
05. 鉴定怪物大师
06. 魂系魔法宗师
07. 体系魔法宗师
08. 心系魔法宗师
    牧师转职任务
09. 黑暗精灵转职任务
    光明魔法大师
10. 酒馆
    学习技能：拆卸术、观察术
11. 学习术专家
12. 修理物品宗师
    人格药剂

W: 泉水

Might-Magic
Day of the Destroyer

地图 Q 雷格那岛全图



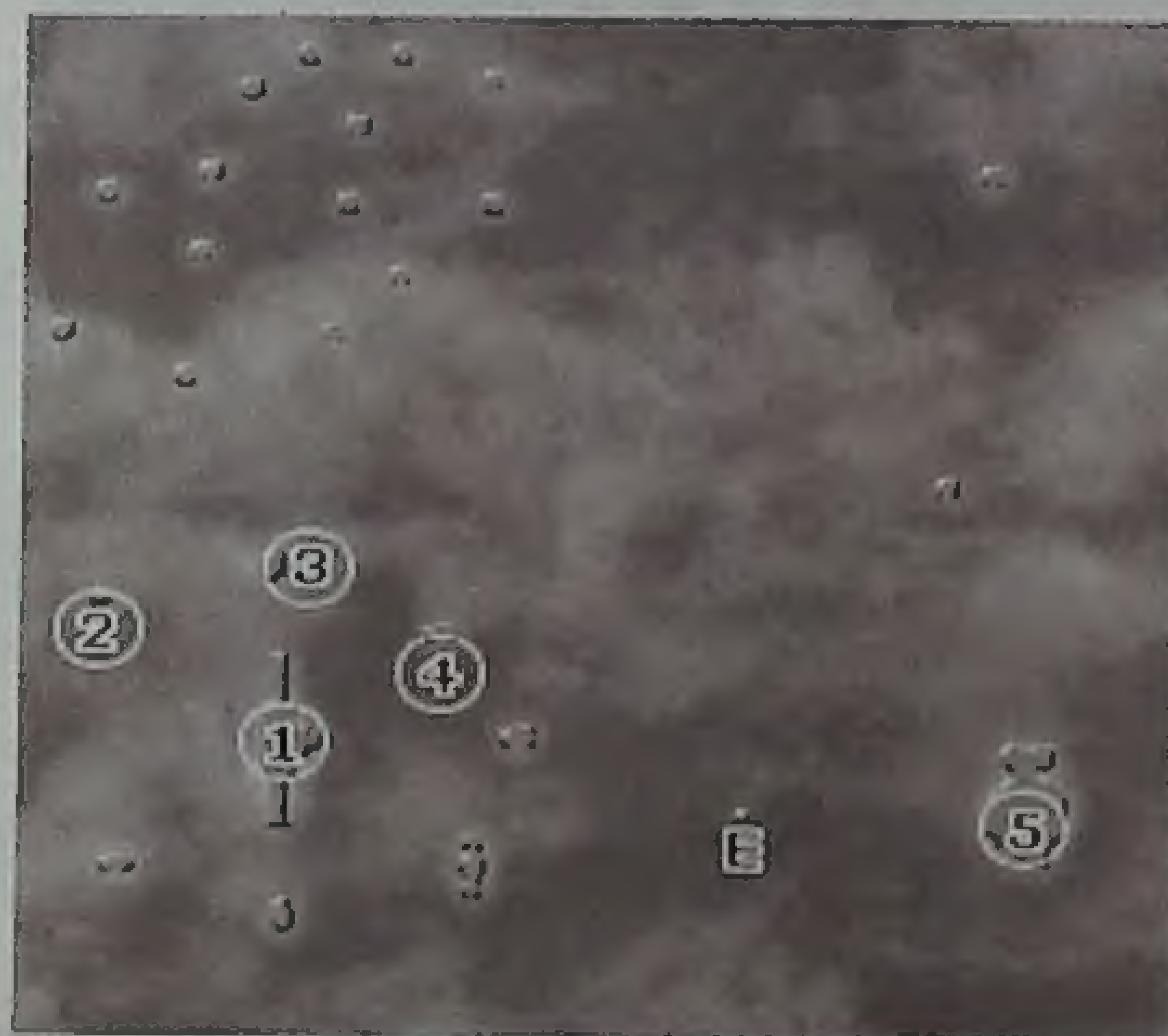
01. 酒馆
    学习技能：拆卸术、观察术
02. 拆卸术宗师
03. 黑暗魔法宗师
04. 武器店
05. 防具店
06. 光明魔法宗师
07. 铠甲宗师
08. 魔法商店
09. 匕首宗师
10. 炼金术商店
11. 剑术宗师
12. 神庙
13. 武器大师宗师
14. 喷泉
15. NPC
16. NPC
17. NPC
18. 水井
19. 任务 寻找失落的海盗宝藏（在残破镇）
20. NPC
21. 泉水
22. NPC
23. NPC
24. 商人
25. NPC
26. 潜艇基地（通往匕伤群岛）
27. 海盗要塞
28. 废弃的海盗要塞
29. 炮台
30. 龙穴
31. 塔
32. 方尖碑
33. 塔

地图 R 水之世界全图



E: 入口
01. NPC
02. NPC
03. 水系魔法宗师
04. 水之心

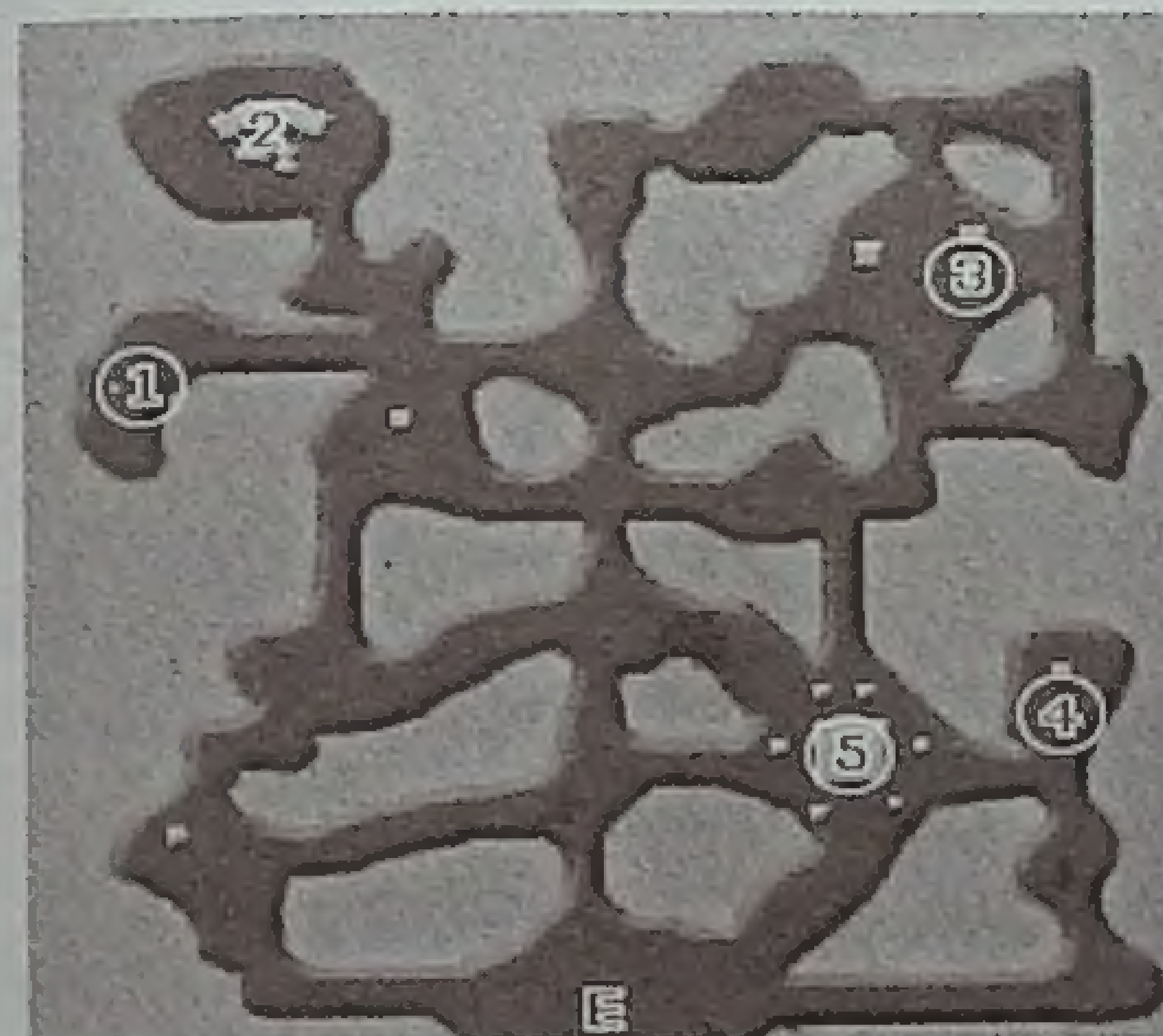
地图 S 风之世界全图



E 入口
01 风之城堡
02. NPC
03. NPC
04. NPC
05. 风系魔法宗师

Might and Magic
Day of the Destroyer

地图 T 火之世界全图



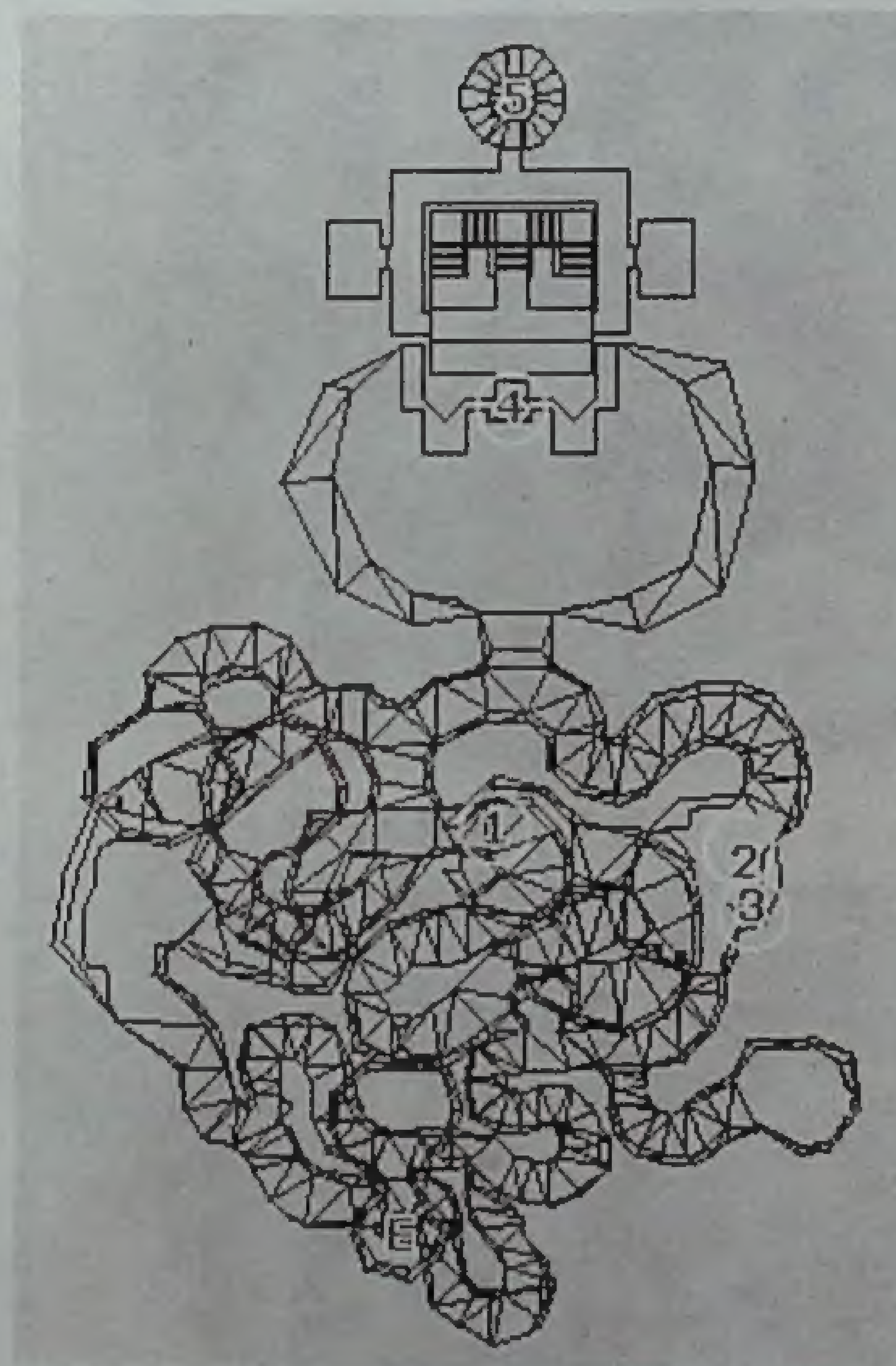
E. 入口
01. 火系魔法宗师
02. 火之城堡
03. NPC
04. NPC
05. 迷宫

地图 V 行星通道全图



01. 艾斯卡顿的水晶塔
02. 关押风元素首领的监狱
03. 关押火元素首领的监狱
04. 关押水元素首领的监狱
05. 关押地元素首领的监狱
06. 巨盾
07. 巨剑(隐藏地点)
08. 艾斯卡顿

地图 U 地之世界全图



E: 入口
01. 地系魔法宗师
02. NPC
03. NPC
04. 升降台
05. 土之心

